INCHIESTA WII
IL RAPPORTO CON LE "TERZE PARTI"

VINCI 5 BLURAY DELLA SAGA MILLENNIUM

Game Republic
THE VIDEOGAMES MAGAZINE

WWW.GAMEREPUBLIC.IT

ARCADE / RETRO / PC / NINTENDO / XBOX / PLAYSTATION

LA SFIDA DIRETTA
PES vs FIFA
RECENSITI I DUE CAMPIONI DEL CALCIO ELETTRONICO. AND THE WINNER IS...

ANTEPRIMA
BIOSHOCK INFINITE
ARTE ALLO STATO PURO. BENVENUTI A COLUMBIA...

+ E INOLTRE...
- SHADOW OF THE DAMNED
- DRAGON AGE II
- THE OLD REPUBLIC
- ARCANIA: GOTHIC IV
- MIGHT & MAGIC HEROES VI
- YAKUZA 4
- HALO REACH
- STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY
- ENSLAVED
- METROID OTHER M
- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

PRIMI IN EUROPA
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
GR PROVA IN *ESCLUSIVA ASSOLUTA* IL SINGLE PLAYER DEL GIOCO PIÙ ESPLOSIVO DELL'ANNO E INTERROGA IL PRODUCER SUI SEGRETI DI EZIO AUDITORE!

Ottobre 2010 :: Mensile :: N. 120 € 5,00

9 771129 045005 00120>

media company play

Game Republic 120 + Gli Speciali di Game Republic 120 - Pacific Liberation Force € 6,99 in più



Poste Italiane Spa - Sped. in A.P. - D.L. 353/2003 (conv. 27/02/2004 L. n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano











Prova i nuovi giochi sviluppati per **PlayStation®Move** e le nuove edizioni dei franchise più famosi compatibili con il Move. Per il tuo divertimento interattivo, da solo, con i tuoi amici e con la tua famiglia!



SONY
make.believe

Game Republic N. 120
Mensile - Ottobre 2010
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 33/2008 del 26/11/08 - ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
PUBLISHER Carlo Chericoni
SERVIZIO EDITORIALE A CURA DI Idra Editing srl
ART DIRECTOR: Giorgio Meo
DESIGNER: Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
GRAFICI: Stefano Caldari, Giona Ciammetti, Luca Gorello, Federica Aschi, Luca Galassi, Enrica Casciotti
HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Gian Paolo Iglio, Virginia Petrarca, Monica Gasbarri, Simone Trimarchi ed Eugenio Antropoli (columnist), Fabrizio Tropeano e Fabrizio Calì (guest columnist), Francesca Noto, Andrea Peduzzi, Arianna Buttarelli, Domenico Musicò, Enrico Gandolfi, Guglielmo De Gregori, Vittorio Vassalli, Simone Nocentini, Andrea Avigni, Ilaria Colla, Arjuna Cosmo, Valerio Pastore, Lorenzo Fazio, Francesco Fossetti (guest columnist), Raoul Carbone (guest columnist), Giovanni Ferlazzo, Giovanni Biasi, Roberto De Luca

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Tel.02/45472867 - Fax 02/45472869
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA Nuovo Istituto Italiano di Arti Grafiche S.p.A.
Via Zanica, 92 - 24126 Bergamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
Messaggerie Periodici SpA
Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

PUBBLICITÀ:


Emotional Advertising srl
Amministratore Delegato Fabrizio Carlo Verdolin
Segreteria di Direzione
Emanuela Bottanelli
Via Melzi D'Eril, 29 - 20154 Milano
Tel. 02/76.31.88.38
Fax 02/33.60.16.95
www.emotionaladv.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE: Loredana Bambina, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Roberta Stolfi, Daniela Dei, Costanza Barbantini, Giuseppina Settembre
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO MARKETING: Federica Innocenti
UFFICIO STAMPA: Luca Carta ufficiostampa@playmediacompany.it
RESPONSABILE AMMINISTRATIVO: Francesco Perpetua
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Lorena Colasanti, Nella Del Ciello, Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

LA PLAY MEDIA COMPANY SRL PUBBLICA ANCHE:
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
PlayStation Magazine Ufficiale Italia
X360 Magazine Xbox
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma



× Long Live Rockstar

Ci sono dei team che, molto semplicemente, non sono come gli altri. Blizzard, Valve, Rockstar. Pochi altri. Sono gruppi di donne e uomini straordinari, guidati da artisti, autori dal talento indiscutibile. Questi studi, ovviamente, hanno un costo unico, che riflette il loro impareggiabile valore. Activision si fonde con Vivendi Universal (casa di Blizzard) e la nuova corporation come si chiama? Activision Blizzard, ecco come. Perché Warcraft, Starcraft e Diablo non sono semplici videogiochi. Valve, tra Steam, Source e titoli del calibro di Half-Life, è un cane sciolto, artefice unico del suo destino, i publisher usati più che necessari, forse addirittura i rivali di un domani digitally delivered. Rockstar, forte del suo essere rockstar, è la prima ballerina di Take Two Interactive. Non potrebbe non esserlo. Grand Theft Auto... ora Red Dead Redemption.

Oltre 5 anni di sviluppo, oltre 70 milioni di dollari di budget (stima di Mike Hickey, analista presso Janco Partners), data di uscita scritta nella polvere dei canyon. Red Dead Redemption, un rischio assoluto, una follia. Ma anche un capolavoro, un successo mondiale travolgente. Un'altra scommessa vinta per i fratelli Sam e Dan Houser, fondatori di Rockstar, enfant terrible dell'industria videoludica. Dan lo disse chiaro al New York Magazine nel 2008: "Non produrremo mai tanti giochi. I nostri hanno il valore dei grandi film".

Con Rockstar, Take Two è estremamente benevola. Come potrebbe essere diversamente? Gli Houser hanno carta bianca, budget faraonici e quote sugli introiti dei loro giochi. A gennaio 2012 il loro contratto scadrà, il che vuol dire ancor più privilegi per il futuro, se Take Two vorrà essere il publisher di GTA VI. Del resto è cosa nota che già da adesso Activision sta corteggiando Rockstar: Bobby Kotick, CEO del colosso USA, ha incontrato i fratelli Houser a un concerto. Può voler dire tutto o niente, ma state certi che nessuno sottovaluta segnali del genere.

Michael Pachter, celebre analista di Wedbush, sostiene tuttavia che il modello Rockstar sia sbagliato. Sarebbero come bambini viziati ai quali manca la supervisione di un adulto. ÐLi lasciano fare ciò che vogliono. Dovrebbero produrre un paio di titoli da 90% di media voto in 3 anni invece che uno solo da 95% in sei". Volete sapere che cosa penso? Michael Pachter, vai al diavolo, tu e tutta la schiera di burocrati che, in nome di un neocapitalismo retrogrado, vorrebbero uccidere la creatività, lÐarte e il genio nelle Opere Videoludiche. David Lynch, gira più film ma un poÐ più brutti: ti converrà. Converrà allÐindustria, a tutti noi. Ma certo. Prodotti di consumo, prodotti culturali come patate. È aberrante, è spaventoso... è disgustoso. Game Republic si scaglia con furia contro una visione di questo genere, pronta a imbracciare le armi e a scatenare la Rivoluzione. Non avvicinarti a Red Dead Redemption, Pachter. E sciacquati la bocca prima di parlare di Rockstar. Il Videogioco non è un hamburger e non permetteremo a quelli come te di uccidere il medium che più di ogni altro ci fa sognare. Mai.

Marco Accordi Rickards

MARCO ACCORDI RICKARDS



8
PETER MOLYNEUX
Potevamo farci sfuggire l'occasione di intervistare la mente dietro a Fable III?

10
A TU PER TU CON ED BOONE
Il creatore di Mortal Kombat dalla gamescom ai microfoni di GR...

18
TOKYO GAME SHOW
Stop the press! Prima di andare in stampa abbiamo commentato le bombe da Tokyo!

90
HENTAI REPUBLIC
A grande richiesta, torna lo storico spazio dedicato all'erotismo nipponico.

108
GR HOTEL
Come tutti i mesi, Mossgarden e Metalmark rispondono alle vostre lettere.


038
BIOSHOCK INFINITE
La classe non è acqua: il tocco di Ken Levine fa risplendere il vero seguito del capolavoro 2K Games!


058
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Nonostante l'assenza di Warren Spector, grandi sono le speranze su questo GdR cyberpunk... scopritene tutti i dettagli in uno speciale monumentale.

031
ANTEPRIME



067
RECENSIONI



068
STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY
Doppia review per il capolavoro Blizzard: al solitario Metalmark il single player, al campione Akira il multi!



072
HALO REACH
Una delle maggiori serie di FPS torna a colpire con un capitolo davvero epico. Sarà stato all'altezza delle attese?



FABLE III



INTERVISTA A MOLYNEUX

Peter Molyneux e un sogno chiamato Fable III

Nei giorni della gamescom abbiamo avuto l'onore di incontrare Peter Molyneux, che ci ha svelato tutti i segreti del suo ultimo e più che mai ambizioso progetto.

Accusare il boss di Lionhead di non mantener fede alle sue promesse è molto comodo. Ma non dovremmo mai dimenticare che stiamo parlando di un autore in grado di dare alla storia del game design perle come Populous e Dungeon Keeper. E, in quest'ottica, ogni episodio di Fable sembra inseguire una meta ideale che si sposta sempre più avanti. In attesa del suo arrivo in Italia, previsto nel corso della terza edizione dell'Italian Videogame Developers Conference, abbiamo assistito a una delle famose presentazioni di Molyneux. Con un entusiasmo tanto genuino da far quasi dimenticare la natura perfettamente orchestrata delle sue dichiarazioni, eccolo fornirci, pad alla mano, ottime argomentazioni per attendere con grandi speranze la sua ultima opera.

Qual è il concetto alla base del terzo episodio di Fable e in che modo cambia quello che è stato finora il gameplay della serie?

Questo nuovo capitolo è incentrato sul tema della rivoluzione. Nel continente di Albion, infatti, succedono cose terribili e quando siamo ancora dei semplici avventurieri ci imbattiamo in molte persone, a cui prometteremo di dare una mano una volta diventati re. Il punto è che spesso ci accorgeremo di come ciò non sia sempre così facile. Se ci pensate, è proprio come quello che succede in politica anche ai giorni nostri. Una volta al potere, saremo infatti messi di fronte a delle scelte difficili da effettuare e si giocherà molto sulle emozioni. Il mondo sarà pieno di problemi e a quel punto dovremo decidere se rimboccarci le maniche e mettere tutto a posto, oppure decidere che ci va bene così e comportarci come dei tiranni malvagi.



up Peter Molyneux, genio del game design, ci ha parlato delle interessanti novità di Fable III

Abbiamo visto che il gioco adotta un tipo di inventario molto particolare e insolito per il genere. Ci può spiegare



"Ho abbandonato l'idea di usare il Kinect perché la sua integrazione rischiava di essere poco naturale"

come funziona e il motivo dietro questa scelta?
Quando premevate SELECT in Fable II, succedeva qualcosa di orribile. Appariva quel menu, così antiestetico, macchinoso e terribilmente anni '90. Quindi, l'idea per Fable III è stata: perché non trasformare il menu in un luogo effettivamente fisico, dove il giocatore può recarsi e mettere mano a quello che possiede? Questo luogo è chiamato Santuario, e qui sono contenuti tutti gli oggetti raccolti nel corso dell'avventura, che siano armi, armature, vestiti o tesori di vario genere, e c'è persino un maggiordomo ad accoglierci. Tutto si basa sul concetto che alle persone piace possedere le cose e collezionarle, quindi perché bisognerebbe limitarsi a un semplice elenco testuale?

L'ottica più visiva e immediata rivela un riguardo a un'utenza più casual. Come è stato rivisto il sistema di combattimento alla luce di questo?
Il sistema di controllo ha diversi livelli di profondità. Non confonde il giocatore occasionale con un gran numero di tasti inutili, ma allo stesso tempo permette un vasto numero di opzioni di combattimento. Il gioco utilizza tre tasti per le principali modalità di attacco, rispettivamente assegnati al corpo a corpo, alle armi da fuoco e alla magia. Semplicemente premendo un tasto si eseguirà all'istante la relativa abilità. Inoltre, il modo in cui si combatte determinerà anche l'aspetto delle armi e come queste si evolvono nel corso del tempo. In questo modo, ogni giocatore avrà a disposizione un arsenale completamente personalizzato secondo il suo stile.

Per quale motivo non si è più pensato all'integrazione con il Kinect, periferica che potrebbe essere un ottimo strumento nelle mani di un game designer capace, in controtendenza all'enorme mole di giochi casual mostrata nel corso della fiera?
Il motivo principale per cui ho abbandonato l'idea è che l'introduzione rischiava di essere troppo accessoria e poco naturale. I giocatori di tutto il mondo sono abituati a compiere sempre lo stesso tipo di azione con il joypad, che è la più logica possibile, per cui sarebbe assurdo se a un certo punto dicessi loro di fare l'esatto contrario. Nel frattempo, dobbiamo cercare di coinvolgere il giocatore all'interno del mondo del gioco, tramite tutta una serie di piccole azioni e movimenti. Ma proprio per questo, non posso chiedergli di fare cose assurde come puntare la pistola contro lo schermo, o addirittura mettersi a correre sul posto.

Come funziona la progressione in Fable III? È stato abbandonato il classico sistema dei livelli in favore di qualcosa di più innovativo?
In Fable III il nostro livello di potenza è regolato dalle persone che ci seguono, che guadagneremo in seguito a ogni nostra azione, che sia sposarci o metterci in affari, e che al contrario perderemo commettendo degli errori. Grazie ai seguaci, potremo procedere nell'aprire i cancelli che conducono al cospetto del Re e in seguito sfidarlo. In questo modo, il sistema di progressione è perfettamente integrato nella storia, ma non è finita qui. Abbiamo colto l'occasione anche per permettere al giocatore di dare forma all'esperienza di gioco nel modo a lui più congeniale. Oltre ogni cancello che sbloccheremo, infatti, ci sono tre casse del tesoro di colore diverso, ognuna delle quali contiene un premio di una tipologia specifica. Chiunque potrà scegliere quindi se preferisce aggiungere delle nuove funzionalità di gioco, o se invece vuole arricchire il suo inventario oppure ottenere nuove mosse da usare in combattimento. Nei vecchi Fable, il giocatore era inondato di contenuti, qui invece è lui a scegliere ciò che vuole veramente.

C'è una grande aspettativa intorno alla seconda fase del gioco, e tuttavia neanche alla gamescom è ancora stato mostrato nulla. Può dirci qualcosa in più su quello che succederà una volta che avremo conquistato il trono?
Non posso ancora dirvi niente su questo argomento, ma vi posso assicurare che si tratta di qualcosa mai visto prima d'ora in un gioco di ruolo. È un momento di forte impatto emotivo, che cambierà radicalmente volto all'esperienza.

Il resto dell'intervista vi aspetta sul GR Network! www.gamerepublic.it



INTERVISTA ESCLUSIVA

La Fatality di Ed Boon

Quattro chiacchiere con il creatore di Mortal Kombat in attesa del grande ritorno del picchiaduro più sanguinario di tutti i tempi

In occasione della gamescom di Colonia, Game Republic ha intervistato in esclusiva Ed Boon, padre di Mortal Kombat attualmente al lavoro sul nuovo capitolo della saga, il primo in 3D (con occhiali) nonché il primo prodotto da Warner Interactive. Non dimenticate di leggere i contenuti extra di questa intervista sul GR Network, all'indirizzo www.gamerepublic.it!

Tanto per cominciare, puoi dirci brevemente cosa è successo a te e al tuo team quando è crollata Midway, publisher di Mortal Kombat?
L'uragano si è scatenato proprio nel bel mezzo dello sviluppo di questo gioco. Tutto il team era molto preoccupato... mantenere la concentrazione sullo sviluppo è stato difficilissimo, soprattutto per me. La cosa positiva era che tutti i publisher con cui parlavo mi dicevano la stessa cosa: ci interessa il vostro team nel suo complesso, non il semplice marchio. Ecco, questo era un messaggio molto importante, per me e per tutti noi.

Qual è l'idea centrale attorno alla quale ruota questo nuovo Mortal Kombat e che lo rende diverso da tutti gli altri?
Dopo tanti giochi, è fondamentale dare a ognuno la sua unicità. E questo è il nono! L'ultimo era un crossover con gli eroi DC Comics, quindi un capitolo poco violento, classificato "per tutti". L'idea è stata di tornare alle radici più hardcore, con contenuti decisamente più cupi e adulti.

E quanto alla nuova direzione artistica intrapresa cosa puoi dirci?
Come dicevo, volevamo prendere una direzione artistica più dark, decisamente più forte, più pesante. La presenza dei supereroi DC Comics aveva reso il precedente gioco più cartoon, con uso di colori primari accesi, quindi abbiamo puntato su uno stile che facesse contrasto e spiccasse.

Guardando l'attuale scenario dei picchiaduro sul mercato, cos'è che ti piace e cos'è che non ti piace? Come vedi questo genere di giochi, oggi?
I picchiaduro stanno decisamente meglio rispetto a qualche anno fa, quando sembrava che dovessero quasi estinguersi. Il problema, semmai, è diventato quello dell'accessibilità al picchiaduro. Vedi, oggi la gran parte dei giocatori vuole potersi buttare nell'azione e divertirsi, mentre molti picchiaduro sono così tecnici che richiedono settimane di studio e allenamento per essere giocati bene e con soddisfazione. Pochi hanno una tale pazienza ed è per questo che le vendite ne risentono. Il nuovo Mortal Kombat sarà davvero divertente e immediato per chiunque.



Ed Boon, storico "padre" della saga di Mortal Kombat, ci ha rivelato le sue opinioni sul mondo dei picchiaduro moderni e sulla serie da lui creata.

A proposito di crossover nei picchiaduro, immagino che la cosa ti piaccia visto che avete realizzato quello con Batman, Superman e compagni...
Eccome. È da 10 anni che sogno di realizzare lo scontro tra Mortal Kombat e Street Fighter! Certo, è un progetto complicato perché bisognerebbe mettere d'accordo società diverse tra loro...

...però fare una fatality a Ryu sarebbe molto bello, non credi?
Ecco, appunto! È esattamente questo il problema! [Ride]

Parlando con te è impossibile non trattare l'eterna controversia sulla violenza nei videogiochi, visto che Mortal Kombat è stata una delle prime pietre dello scandalo, per così dire. A tuo parere la libertà artistica deve essere limitata? Esiste un confine che, a livello contenutistico, non deve essere superato?
In realtà sì, penso che ci sia una linea da non oltrepassare in termini di opportunità e buon gusto, ma onestamente non mi pare che i videogiochi l'abbiamo mai realmente varcata. Il vero problema è che molta gente continua ad associare il videogioco ai bambini di 10 o 12 anni, quando ormai l'età media del videogiocatore mi pare sia 29 anni! Non siamo ragazzini. Non più. Un adulto vede film violenti, fruisce media con contenuti violenti... e, sì, vuole anche videogiochi adulti. Mi sembra normale. Io non immagino un bambino di 10 anni che gioca al nostro nuovo Mortal Kombat.

Tornando al picchiaduro e al futuro di questo genere, qual è il prossimo grande obiettivo da raggiungere e superare?
La sfida più grande è catturare nuovi giocatori, persone che prima non avrebbero mai giocato a un picchiaduro. E non è facile. Non credo che i nuovi sistemi di controllo come Wii, Move e Kinect siano validi per i picchiaduro, per due ragioni. Questi giochi si basano su riflessi rapidi e reazioni che non mi sembrano riproducibili sui nuovi controller. Inoltre questi sistemi renderebbero un picchiaduro semplicemente estenuante!

OBSIDIAN SI RIVELA

Benvenuti a New Vegas...

Dopo lo straordinario successo di Fallout 3, riuscirà anche New Vegas a guadagnarsi il suo posto al sole?

Tocca a Obsidian, già al lavoro sui sequel di saghe rinomate come Star Wars: Knights of the Old Republic e Neverwinter Nights, raccogliere il pesante testimone di Fallout. Ecco che cosa ci aspetta secondo le parole del lead designer Josh Sawyer.

C ome funziona il sistema delle fazioni?
Abbiamo mutuato il sistema delle corporazioni dai primi due giochi della serie. Il karma, diviso in buono e cattivo, è rimasto, ma è stato affiancato dalla reputazione di cui potremo godere nei confronti delle comunità o delle organizzazioni. Aumentando la nostra reputazione con questo o quel gruppo, cambieranno anche le quest disponibili di volta in volta, dando così una forte impronta personale alla progressione narrativa del gioco.

In che modo il giocatore plasmerà il finale?
Il sistema delle fazioni permette di dare importanza anche alle scelte minori e per questo il finale sarà influenzato da un gran numero di variabili. Il giocatore sperimenterà un epilogo diverso a seconda di come si è comportato con i vari schieramenti e l'atteggiamento nei confronti della nostra fazione principale avrà conseguenze anche su quelle minori.

Avete risolto i problemi tecnici di Fallout 3?
Ci stiamo provando! Quello che cerchiamo di fare è ottenere una grande quantità di contenuti senza compromettere la struttura generale: per esempio, più nemici sono presenti in un'area, più memoria occupa. Quindi, dobbiamo conciliare l'esigenza narrativa di rendere un luogo vivo e pieno di creature con quella, prettamente tecnica, di mantenere delle performance accettabili.





Josh Sawyer, lead designer di Obsidian al lavoro su New Vegas. Lo abbiamo intervistato per voi!

Il resto dell'intervista vi aspetta sul GR Network! www.gamerepublic.it

Contest MillenniuM

5 copie in palio



Un altro capitolo della trilogia cinematografica tratta da uno dei casi editoriali più straordinari degli ultimi anni, "Millennium" di Stieg Larsson sta per uscire in DVD Blu-Ray Disc.

Di nuovo protagonisti saranno il giornalista scomodo e l'hacker cyberpunk

I primi 5 che risponderanno esattamente alla seguente domanda potranno aggiudicarsi il cofanetto in Blu-Ray Disc della trilogia completa.

Domanda:

Qual è l'attrice che interpreta il ruolo della protagonista Lisbeth Salander?

1. **Annika Hallin**
2. **Noomi Rapace**
3. **Noemi Civetta**

Rispondete alla domanda pubblicata qui sopra e inviate la vostra risposta, completa dei dati personali (nome, cognome, indirizzo, e-mail e autorizzazione al trattamento dei dati personali) all'indirizzo quest@playmediacompany.it, indicando nell'oggetto dell'e-mail Contest MILLENNIUM-PSMU X360

INTERVISTA ESCLUSIVA

Assassin's Creed: Brotherhood senza segreti!

Abbiamo parlato in esclusiva per GR con Vincent Pontbriand, producer di Assassin's Creed: Brotherhood

In occasione della visita a Londra per dare un'occhiata più da vicino al nuovo capitolo della spettacolare saga di Ezio Auditore, abbiamo avuto l'occasione di fare due chiacchiere con il producer di Assassin's Creed: Brotherhood. Ecco cosa ci ha rivelato in esclusiva.

Perché non passare direttamente al terzo episodio di Assassin's Creed?
Quando ci siamo recati in Italia, siamo rimasti profondamente colpiti da Venezia e Firenze, ma è quando siamo arrivati a Roma che siamo veramente rimasti a bocca aperta e abbiamo deciso che era meglio non inserirla nel secondo capitolo ma tenerla per un altro gioco dove l'avremmo esplorata a fondo. Ai tempi del secondo capitolo, avevamo anche concepito un numero enorme di idee, molte delle quali non sono state inserite nel gioco finale e abbiamo deciso di usarle per un nuovo titolo. Inoltre, creare un nuovo personaggio e relativa ambientazione richiede dei tempi di sviluppo molto lunghi, per cui abbiamo deciso di usare nuovamente Ezio.

Come si prende una città collocata nel mondo reale e la si rende compatibile con un videogioco?



up. Assassin's Creed: Brotherhood sarà ambientato a Roma, e vedrà nuovamente Ezio nei panni del protagonista, con uno stuolo di assassini al suo servizio.



Abbiamo dovuto fare molte ricerche approfondite, anche se a volte naturalmente dobbiamo imbrogliare. Da una parte vogliamo restituire al giocatore un'esperienza il più possibile realistica, ma allo stesso tempo dobbiamo rispettare dei limiti. Il sistema di free-running usa una serie di regole molto rigide riguardo ad altezze, dimensioni e profondità, per cui abbiamo dovuto adattare l'architettura in base al gameplay. Per esempio, un muro di tre metri deve essere aumentato di uno per poter permettere ai giocatori di correrci sopra. Anche nel ricostruire i monumenti abbiamo comunque dovuto fare attenzione a quanto incidono sulle performance tecniche.

Avete dovuto accettare dei compromessi riguardo al materiale storico?

Siamo stati abbastanza fedeli, pur concedendoci delle licenze poetiche. Abbiamo comunque fatto attenzione a non cambiare tutto ciò che può essere rintracciato in trenta secondi su Wikipedia, e abbiamo dovuto essere molto rispettosi nel trattare quello che è arcinoto nell'immaginario collettivo. Quando invece si trattava di eventi più oscuri, abbiamo potuto giocarci più facilmente. Anche nell'architettura abbiamo commesso alcuni errori, seppur a buon fine. Per esempio, San Pietro nel gioco appare parzialmente costruita, quando in realtà nel 1503 non era ancora neanche stata iniziata l'opera.

“Abbiamo fatto molte ricerche storiche approfondite, anche se a volte abbiamo anche dovuto imbrogliare. L'esperienza deve essere realistica, ma abbiamo dei limiti”

Come funziona la ricerca per i costumi dell'epoca?

Ci si muove in più modi. Per esempio, le armature degli uomini al soldo dei Borgia non sono quelle originali, ma le abbiamo disegnate perché fossero accattivanti. Mentre, per quanto riguarda gli abiti dei cittadini, abbiamo eseguito delle ricerche storiche per riprodurli. Abbiamo acquistato libri e contattato degli storici, oltre ad avvalerci dell'aiuto di alcuni interni della McGill University

La presenza del multiplayer ha influito sulla lunghezza della campagna principale?

No, perché gran parte della componente multiplayer viene realizzata in uno studio a parte, ma la direzione del progetto spetta comunque a Ubisoft Montreal, per cui siamo noi a decidere come sarà strutturato il prodotto finale.

Questa è l'ultima storia di Ezio?

Non so rispondervi. Questo è un argomento al centro di molte discussioni, perché Ezio è un personaggio molto interessante e quindi potremmo sentire il bisogno di raccontare ancora altre storie su di lui. È ancora relativamente giovane, ed essendo in forma potrebbe vivere un bel po' di anni. Ci sono tanti avvenimenti storici su cui potremmo giocare con un personaggio del genere. Per esempio, se decidessimo di farlo invecchiare, potrebbe comunque rivestire la figura del mentore.

Qual è il futuro di una serie come AC, che può essere potenzialmente ambientata in ogni periodo della storia?

Il punto è sempre trovare una location che colpisca quante più persone possibile e le faccia sentire veramente connesse con quel mondo. Il periodo rinascimentale è stato fondamentale, in quanto ha cambiato la visione dell'Occidente, la scienza, l'arte e nello scegliere una nuova ambientazione cercheremo un periodo che abbia avuto un impatto di uguale importanza e profondità.

Cosa ti piace dell'Italia?

Prima di tutto il cibo! Poi, anche in Europa ma soprattutto in Italia, quando visiti questi luoghi senti davvero la storia che hanno attraversato e gli uomini che ci hanno così abitato tanto tempo fa. Ma, soprattutto, il processo di "addomesticamento" del territorio, nel corso dei millenni, è avvenuto in maniera rispettosa della geografia originale. Il Nord America non è per niente così: il cemento ha invaso tutto indiscriminatamente. Il mio luogo preferito è la Toscana, ho visitato Orvieto, Pienza, San Gimignano, San Donato, Siena... Non mi ricordo tutti i nomi, ma questi luoghi sono meravigliosi.
Vorrei fare tanti Assassin's Creed in tutto il mondo, così potrei vedere l'Africa, la Russia e chissà cos'altro. Il bello di creare giochi è che puoi fare il turista anche quando lavori!
Il resto dell'intervista vi aspetta sul GR Network! www.gamerepublic.it

INTERVISTA A ID SOFTWARE

Rage against the machine

Niente Kinect, Move o 3DS per il nuovo titolo di id Software, che si prepara a coinvolgere i videogiocatori con la sola forza dello storytelling

Alla gamescom di Colonia abbiamo incontrato Tim Willits, uno degli storici fondatori di id Software e lead designer dell'atteso Rage, nuovo FPS in uscita il 15 settembre 2011.

id Software viene considerato, a ragione, il creatore del genere FPS con Wolfenstein 3D e Doom. Cosa si prova a sviluppare uno sparatutto oggi, rispetto agli anni Novanta?
È vero, Rage è un nuovo IP il cui gameplay principale è quello di uno sparatutto in prima persona, ma comprende anche elementi tipici di altri generi, dal sistema di combattimento alla profondità dei personaggi alla complessità della storia narrata. Per noi è stata una grande sfida imbarcarci in un'impresa simile, soprattutto adesso che i nostri giochi sono diventati così popolari. Nonostante apprezzino i nostri sequel, però, giocatori continuano comunque a prestare attenzione alle nuove serie, e questo ci ha spinto a realizzare un titolo del tutto inedito come Rage.

Come ha sottolineato, Rage è più di un FPS, e contiene soprattutto elementi tipici dei GdR e dei giochi di corse. Come funziona questo mix all'interno del videogioco?
L'obiettivo che abbiamo cercato di perseguire è stato quello di non spingere troppo in direzione di un racing game e di rendere comunque il gioco estremamente accessibile proprio in relazione a questi elementi. In questo modo, in Rage si procede tranquillamente come in un FPS classico, ma i giocatori che vogliono un'esperienza di gioco più completa possono accedere agli elementi di racing, scegliere i propri veicoli, personalizzarli e farli aumentare di livello; ma questa è e rimane soltanto un'opzione.

Già all'E3 e di nuovo alla gamescom, Microsoft e Sony hanno presentato i loro nuovi dispositivi hardware, il Kinect e il Move. Pensa che sia possibile giocare un FPS senza pad, mimando semplicemente l'uso di una pistola o un lanciafiamme nelle proprie mani?
Oh no! Nessun commento! Niente Kinect e niente Move! Sono tecnologie interessanti e forse verranno applicate in alcuni videogiochi, ma sicuramente noi non abbiamo in mente progetti di questo tipo al momento!

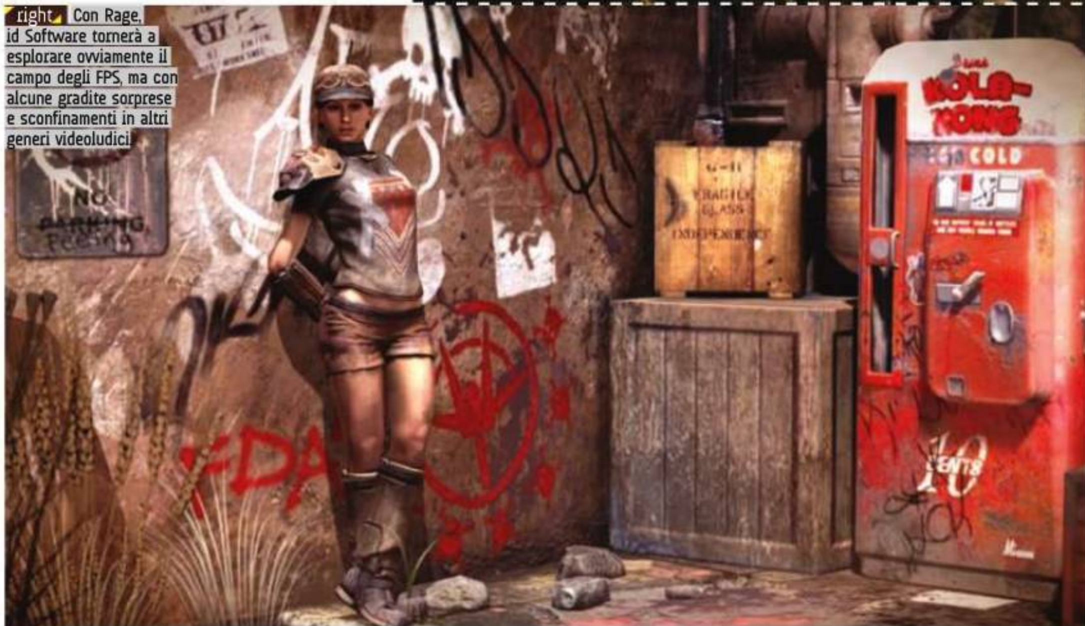
E cosa pensa del 3DS? C'è qualche possibilità di vedere presto una versione portatile in 3D di uno dei vostri maggiori franchise, primo tra tutti Rage?
Al momento, per quanto riguarda i device portatili, ci siamo focalizzati nello sviluppo di Rage su iPhone. Anche in questo caso ci siamo sforzati di realizzare la storia e l'universo di gioco in modo tale da garantire il totale coinvolgimento del videogiocatore, dando anche la possibilità di esportare il personaggio del videogioco su console. Quindi direi che, no, al momento non c'è da attendersi né Rage né nessun altro nostro titolo su Nintendo 3DS.

Rage è ambientato in un futuro post-apocalittico, come molti altri film e videogiochi, e qualche volta richiama alla mente anche un qualcosa di cartoonesco. Avete preso ispirazione da una qualche fonte in particolare?
Be', quando lavori in team su di un nuovo gioco, le idee vengono fuori spontaneamente, e tutti noi ci siamo resi conto di amare i film di Mad Max o titoli di corsa come Motorstorm su PlayStation 3. Ma quello che volevamo era realizzare la visione di questo mondo da un lato in rovina, dall'altro futuristico, all'interno di un background così ampio da supportare sia la storia del gioco sia la modalità di gameplay. Un mix che, vi assicuriamo, fa scintille!



Tim Willits, che ha accettato di rispondere a tutte le nostre domande su Rage, è tra i fondatori della storica casa di Doom, id Software.

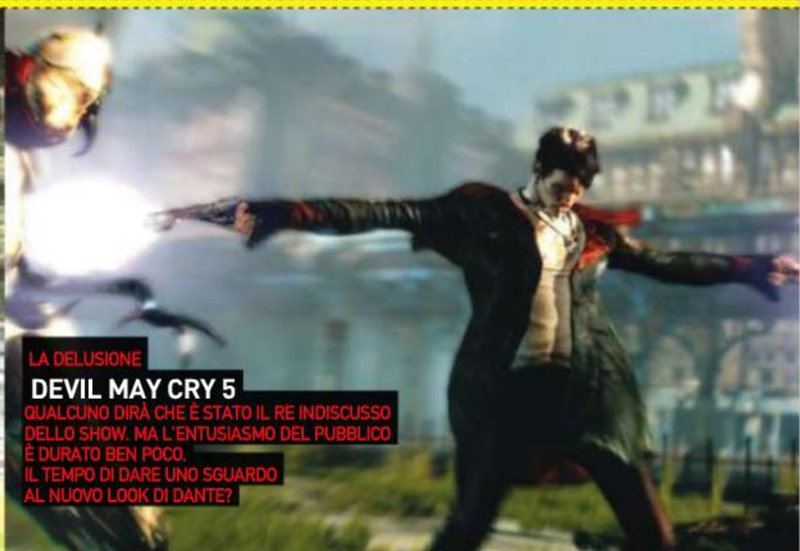




right Con Rage, id Software tornerà a esplorare ovviamente il campo degli FPS, ma con alcune gradite sorprese e sconfinamenti in altri generi videoludici



IL MIGLIORE
THE LAST GUARDIAN
DA QUELLE PARTI LO CHIAMANO HITOKUI NO ÐWASHI TRICO. LO FIRMA FUMITO UEDA E SI VEDE. QUESTA È POESIA E SARÀ PERSINO IN 3D.



LA DELUSIONE
DEVIL MAY CRY 5
QUALCUNO DIRÀ CHE È STATO IL RE INDISCUSSO DELLO SHOW. MA L'ENTUSIASMO DEL PUBBLICO È DURATO BEN POCO. IL TEMPO DI DARE UNO SGUARDO AL NUOVO LOOK DI DANTE?

TOKYO GAME SHOW 2010

TGS 2010: TOKYO DRIFT?

UN'ORGIA DI SEQUEL E QUALCHE BUON INEDITO: IL GIAPPONE RICOMINCIA DAL TOKYO GAME SHOW 2010

TOKIO Il consueto appuntamento annuale con il Tokyo Game Show ci ha riservato una vera e propria overdose di sequel illustri, cui ha fortunatamente fatto da contraltare anche la presentazione di interessanti progetti inediti. Come da copione, tutti i riflettori erano puntati sulle principali major nipponiche, ed è quasi scontato rimarcare l'importanza rivestita dalle conferenze Capcom, Sony, Konami, Square Enix e Nintendo nell'economia dello show.

La prima di esse ha aperto le danze col botto, annunciando in un sol colpo reboot e cambio di sviluppatore per la serie Devil May Cry. Al di là delle facili euforie iniziali, la scelta di affidare le sorti del franchise al team Ninja Theory non sembra aver tuttavia incontrato il benestare dei fan, tant'è che molti di essi hanno preferito ripiegare su Asura's Wrath: un hack'n slash dall'anima piuttosto oscura, che parrebbe quasi giocare a fare il cugino cattivo di Otogi.

Di spessore pressoché analogo, la Sony Conference, nel corso della quale c'è stato modo di ammirare ancora una volta The Last Guardian in tutta la sua poetica immensità. Se alla solita anteprima di GT5 qualcuno si è concesso il lusso di sorridere, in molti sono rimasti però a bocca aperta ammirando le nuove immagini di Killzone 3. Per il resto, un po' di sana fuffa in salsa Move, condita dalle prime, contraddittorie indiscrezioni sulla PSP 2. Mentre in casa Sega si ridefinivano intanto le strategie per il prosieguo della dinastia Yakuza e il lancio di Child of Eden, la Konami si è invece divertita a solleticare le papille gustative dei presenti con le nuove su Castlevania: Lords of Shadow, Silenti Hill 8 e Metal Gear 3DS.

Dal canto suo, Square Enix non è stata poi a guardare: oltre a rinverdire i fasti della saga di Parasite Eve, la corporazione più possente dell'Est si è infatti guadagnata la sua fetta di hype confermando il prossimo debutto di ben tre Final Fantasy nuovi di zecca, cui farà seguito la produzione del nuovo Deus Ex e un funambolico reboot in chiave sandbox per la serie Tomb Raider.

Assimilato lo shock di assistere all'annuncio di Ninja Gaiden 3 e Dead Or Alive 3DS senza vedere il vecchio Itagaki dimenarsi sullo stage Tecmo e assorbita con modesta sorpresa la decisione adottata da Namco Bandai circa il rilancio della serie Tekken Tag Tournament, l'occhio non poteva quindi che ricadere su una Microsoft, piuttosto determinata a convincere i giapponesi del fatto che Kinect sia il futuro. Solite rose e fiori, infine, per una Nintendo decisamente gigiona che, a forza di specchiarsi nelle meravigliose profondità del suo 3DS, ha in pratica dimenticato di fare accenno al tanto vociferato erede del Wii.

PROJECT DARK

Nessuno lo vede, ma tutti ne parlano. È il trionfo del ghost-marketing. A conti fatti, abbiamo solo la firma, che è quella degli autori di Demon's Soul. Evidentemente, per molti questo è già più che sufficiente.

UN CULT GAME PER KINECT

Microsoft continua a ritenere che per far breccia nel mercato nipponico ci sia bisogno di titoli particolari: di quelli che riescano a stimolare il palato di otaku e appassionati di genere. Va pertanto da sé che i responsabili della major statunitense abbiano scelto di puntare sul misterioso Project Draco di Yukio "Panzer Dragoon" Futatsugi per sdoganare la Kinect-Experience anche nella terra dei Sakura. Sarà un'intuizione felice?

GUN LOCO: IL RISVEGLIO DI SQUARE ENIX

Pulp, cattivo, ma sopratutto originale. Onestamente, non abbiamo memoria dell'ultima volta che abbiamo usato tre aggettivi del genere per riferirci ad un titolo firmato Square Enix. Sappiamo soltanto di averle messe insieme dopo aver visto l'intro di Gun Loco. Non abbiamo la sfera di cristallo, ma quando ci si imbatte in un online shooter ambientato in un pianeta-prigione con un look così estremo... Be', non è difficile ipotizzare il successone!

GAMESCOM 2010 INTERVISTA ESCLUSIVA

Inside Warhammer 40K: Dark Millenium

Alla gamescom di Colonia abbiamo avuto il piacere di incontrare e intervistare Martin Campbell, Executive Producer del nuovo MMORPG di THQ.

All'interno della Fiera di Colonia, nelle stanze dello stand di THQ, abbiamo incontrato Martin Campbell, Executive Producer di Warhammer 40K: Dark Millenium, che ha sostenuto il team di sviluppo.



Dove si colloca il gioco all'interno dell'universo di Warhammer?

Considerando che Warhammer 40K è un universo sconfinato, con centinaia di migliaia di mondi, abbiamo deciso di ambientare il gioco in uno spazio definito della galassia, il settore Sargos, che è un luogo veramente interessante, invaso da una varietà incalcolabile di razze aliene. I protagonisti scoprono pian piano che ci sono delle cose strane che stanno accadendo, a causa di una dimensione diabolica che si sta lentamente appropriando dello spazio.

Come avete sviluppato la componente narrativa all'interno di questo MMO?

La decisione è spettata al team creativo, principalmente nella persona di David Adams, il General Manager del progetto. Lui è un vero fanatico di 40K, ha letto i libri e conosce veramente tutto dell'universo di Warhammer. David ha portato molte delle idee che ha poi condiviso con il team di design. Hanno tutti piena conoscenza dell'IP e insieme hanno tracciato le linee della trama, così che ogni elemento del brand fosse esaltato.

Come avete trasposto le miniature nel mondo virtuale?

Warhammer 40K: Dark Millennium prende deliberatamente spunto dagli elementi già presenti in altre trasposizioni della serie. Primo tra tutti l'RTS uscito nel 2008, Dawn Of War, che rappresenta la realizzazione perfetta del gioco da tavolo nel mondo virtuale. Alcuni elementi della sceneggiatura, invece, non appartengono alla lore originale ma sono il frutto delle decisioni di THQ per rendere la storia più adatta alle dinamiche di un mondo persistente. Quando inizialmente si era pensato di fare un gioco per console, le premesse erano diverse e si puntava di più a rispettare la fedeltà al canone, ma poi si è deciso di realizzare un MMO di 40K e tutte le decisioni strategiche sono state prese in virtù di questa consapevolezza.

Qual è stata la reazione dei fan?

Fin da subito siamo rimasti sorpresi dalla risposta positiva da parte dei fan. Tuttavia, alcune persone si sono lamentate perché avevano paura che il tono generale potesse cambiare. C'è gente talmente affezionata all'IP che ha protestato perché alcune scelte non erano del tutto in linea con il precedente titolo. Quello che ci rasserena è che, lavorando sempre a contatto con il team di Warhammer, siamo sicuri della direzione che stiamo seguendo, non diamo nulla per scontato e soprattutto rispettiamo le logiche del gioco che, ricordiamolo, esiste da trent'anni. Per fare un parallelo, se George Lucas dice "Questo è Star Wars", dopo molto tempo può ancora permettersi di farlo. La dinamica in cui ci troviamo a lavorare è praticamente la stessa.

Leggete il resto dell'intervista su GR Network! www.gamerepublic.it.



UN LEAD ARTIST ALLA RISCOSSA

Intervista a Shawn Robertson

BioShock cambia del tutto direzione e Game Republic ha parlato con chi è al timone di questa nuova avventura.

Uno dei protagonisti indiscussi della gamescom, BioShock Infinite, è anche l'unica vera novità della fiera. Inutile dire quanto siano le alte le aspettative per questo titolo, seguito di uno dei giochi più premiati e memorabili dell'attuale generazione. A parlarci dell'impresa è il lead artist di Irrational Games, Shawn Robertson.



Perché dare una svolta a BioShock?
Innanzitutto, l'universo di BioShock era già stato concepito per andare oltre Rapture e abbiamo sempre pensato a come muoverci per proseguire la serie. Ci sono ancora tante cose da dire, al di là di quello che è avvenuto nella città sottomarina. Ci siamo anche chiesti se sarebbe stato meglio creare una nuova serie, ma sappiamo di aver fatto la scelta giusta portando BioShock in un setting ancora più grande e coinvolgente.

Parlaci del background di questa nuova città.
Ci siamo ispirati ai primi del '900, a come sono stati vissuti negli Stati Uniti, e abbiamo deciso di prendere la storia come punto di partenza per sviluppare l'arco narrativo. All'epoca, c'era una grande prosperità ma, allo stesso tempo, si era sviluppata una forte fobia nei confronti degli stranieri. Abbiamo cercato di introdurre questa atmosfera molto tesa all'interno del gioco, per esempio con i manifesti di propaganda razzista.

Introdurrete anche degli elementi di critica sociale?
In realtà non vogliamo dare giudizi storici, ma ci limitiamo a prendere degli eventi interessanti per fornire uno sfondo ai nostri personaggi. Vogliamo un canovaccio originale: non puntiamo alla storia di questa o quella nazione, ma preferiamo raccontare una vicenda universale e profondamente umana.

Perché avete deciso di dare una personalità al protagonista?
Pensiamo che sia necessario per rendere la storia più coinvolgente. Ci siamo preoccupati però del fattore immedesimazione e abbiamo evitato tutti i tratti che lo rendessero fastidioso, cercando di adattarlo quanto più possibile al contesto narrativo che vogliamo proporre. È una sfida difficile, ma i nostri sceneggiatori si sono impegnati molto per renderlo apprezzabile dalla maggior parte delle persone.

Come vi siete mossi per la documentazione iconografica?
Il nostro reparto artistico preferisce soprattutto usare dei riferimenti presi direttamente dalla strada. Lo scopo non è riprodurre necessariamente per intero gli edifici, quanto capire come sono strutturati. Considerando il periodo su cui stiamo lavorando, il primo '900 americano, ci sono tonnellate di fonti da cui ispirarci, sia dal vivo che su vecchi cataloghi. Un grande aiuto deriva dalle foto in bianco e nero provenienti dalle biblioteche e dal web. C'è tanto materiale disponibile, ci basta reinventarlo a colori per ottenere uno stile veramente unico!

La progressione sarà più o meno lineare rispetto ai predecessori?
Il gioco sarà molto simile al primo per quanto riguarda il ritmo e l'avanzamento tra i livelli. Uno dei principali obiettivi di BioShock è ricreare un mondo fantastico, una città verosimile che cattura il giocatore e lo spinge a volerne sapere di più, a impiegare il suo tempo per scoprire che cosa hanno da dirgli quei luoghi. La componente action è presente, naturalmente, ma è l'esplorazione a giocare un ruolo fondamentale.



CASUAL GAMES



EA: titoli per tutti i gusti

Da The Sims 3 a Monopoly, ecco la riscossa dei casual game

In vista del Natale, Electronic Arts punta molto sul casual game, offrendo ai videogiocatori occasionali una vasta gamma di titoli, l'uno diverso dall'altro, capaci di attrarre anche chi non ha mai preso in mano il pad, e chi, col Kinect, non ne avrò neppure più bisogno! In occasione della presentazione dei videogioch i casual EA, tenutasi lo scorso 10 settembre a Milano presso lo Spazio Theca, ecco che abbiamo potuto vedere e provare in prima persona alcuni dei titoli più attesi di questo inverno, primo tra tutti EA Sports Active 2. Il gioco casual di punta di Electronic Arts, dopo essere stato promosso da Ellen Hidding, adesso vanta un testimone ancor più d'eccezione, e certamente più vicino al pubblico italiano: lo sportivissimo David Beckham. Oltre a tanto fitness, mamme, sorelle e fidanzate potranno sperimentare ore e ore di vita ideale con The Sims 3, finalmente approdato su console, e i simpatici Monopoly e Create, adatti anche a un intrattenimento familiare da salotto. I più giovani, invece, potranno divertirsi con il videogioco di Harry Potter e i doni della morte: Parte I, che abbiamo già avuto modo di adocchiare alla gamescom di Colonia e che uscirà il 19 novembre, in contemporanea con l'uscita del film al cinema. Una lineup particolare, invece, ci è stata presentata da Fabio Viola di Mobile Idea, curatore dei prodotti EA su iPhone e iPod Touch: tra i titoli già disponibili a prezzi irrisori (tra gli 0,99 e i 3,99 euro) anche Mirror's Edge, FIFA 11, R-Type e tanti altri ancora.



LA RIVOLUZIONE DELL'HARDWARE

Sony, parola d'ordine: 3D

Avanti tutta verso una lineup in tre dimensioni

Attraverso il consueto appuntamento con il make.believe, Sony Italia ha inaugurato la stagione autunno/inverno della propria lineup hardware e software, e se lo scorso anno l'obiettivo era di promuovere la diffusione del Blu-ray, quest'anno le luci sono state tutte puntate sull'avvento della terza dimensione. All'interno della cornice milanese del Palazzo della Permanente, abbiamo potuto toccare con mano le nuove fotocamere e videocamere in grado di realizzare contenuti tridimensionali, rifarci gli occhi con la linea di televisori in 3D e provare di nuovo attesi videogiochi come Killzone 3 e Gran Turismo 5 (ovviamente in 3D!). Presente all'appello anche il nuovo sistema di controllo Playstation Move (testato su Virtua Tennis 4), così come i nuovi Reader e i Walkman. "Il 3D è una tecnologia su cui puntiamo molto: connette i diversi volti dell'azienda, spingendoli verso la stessa direzione", ha spiegato entusiasta Gaetano Ruvolo, General Manager di Sony Italia, aggiungendo che: "Oggi possiamo contare sia sulla tecnologia che sui contenuti, mentre i videogiochi rappresentano il fiore all'occhiello dell'offerta: al momento i nostri sforzi si concentrano tutti in direzione del consumatore".







up Si torna a scrivere la storia del mondo, con Civilization V, la nuova iterazione del classico di Sid Meier, un titolo ricco di novità senza staccarsi dalle caratteristiche che hanno reso immortale questa serie.

VIDEOGIOCHI IN VENDITA

Il ritorno di Sid Meier

Civilization V: la storia non è mai stata così divertente

È disponibile sul mercato dal 24 settembre Civilization V, il quinto emozionante appuntamento con la leggendaria saga di gioco strategico per PC creata da Sid Meier. Per l'occasione martedì 14 settembre, presso il Museo dei Navigli a Milano, il terzetto d'eccezione composto dal Producer Dennis Shirk, dal giovane Lead Designer Jon Shaker e dal Senior Artist Dorian Newcomb, ci ha illustrato i grandi cambiamenti del nuovo capitolo del franchise. L'interfaccia si fa più realistica, il motore grafico potenziato garantisce scenari davvero coinvolgenti e consente un'esplorazione più veloce e intuitiva (grazie anche alla griglia del gioco divisa in esagoni), il gameplay offre un'esperienza di gioco immersiva e interattiva, che ci conduce nel vivo dell'azione attraverso un complesso sistema di combattimento dove la tattica diventa fondamentale. Scegliete un leader delle 19 civiltà disponibili: preparate le vostre strategie per conquistare il mondo e riscrivere la storia o soccombere sotto il suo peso! E che la sindrome da "ancora un altro turno" abbia inizio!

A TU PER TU
Le interviste di Primalinea Italy

IRVIN ZONCA

Head of Physics Design, Milestone



Con brand come SBK e WRC, Milestone ricopre un ruolo davvero rilevante all'interno del racing videoludico. Come e quando è nata questa "vocazione"?
Può sembrare incredibile, ma questa vocazione è nata quasi per caso! Nel 1995 Graffiti (il precedente nome di Milestone, ndr) aveva appena finito di sviluppare Iron Assault e stava cercando una nuova IP originale. All'epoca erano molto in voga i giochi di guida in stile arcade, quindi Graffiti realizzò Screamer, un racing per PC che incarnava perfettamente le caratteristiche del genere e lo elevava a nuovi standard. Il gioco ebbe un tale successo che il passo verso i due seguiti (Screamer 2 e Screamer Rally) fu davvero breve. Così, anno dopo anno, Milestone si è ritrovata a specializzarsi nei giochi di guida, coinvolgendo al suo interno nuovi talenti esperti e appassionati.

Nel vostro ultimo titolo, WRC, avete prediletto il realismo o avete confezionato un prodotto accessibile anche a un'utenza meno smaliziata col genere?
WRC nasce come realistico e accessibile, perché questo è il modo in cui ci piace sviluppare e perché le simulazioni sono la nostra passione. Un WRC realistico è qualcosa che i giocatori chiedono da anni, ed era giunto il tempo di darglielo; però, tra le migliaia di persone attratte dal WRC, non tutti sono esperti di giochi di guida. Abbiamo quindi pensato a una serie di aiuti che, senza snaturare la fisica, rendano accessibile il gioco a tutti.

Sul piano visivo il risultato raggiunto è davvero molto buono: come si è svolto il lavoro degli artist?
Gli artist sono stati messi a dura prova su WRC! Per ricreare le 13 differenti nazioni, le 78 piste e dunque i 550km di strade, abbiamo collezionato ben 27mila fotografie. Abbiamo mandato le nostre risorse in ogni singolo Paese, perché oltre al materiale fotografico ci serviva comprendere l'esatto "mood" di ogni paesaggio. Le nostre prove speciali tengono conto dei passaggi più caratteristici di ogni singolo rally, come le dune della Giordania o il salto della casa gialla in Finlandia (il più lungo e famoso dell'intero campionato!).

Non perdere i contenuti extra di questa intervista sul GR Network. Corri su www.gamerepublic.it!


Wii

ROTTURA DEL NUCLEO

Più di 70 milioni di unità vendute in tutto il mondo, una base d'utenza che arriva quasi a eclissare le due rivali sommate insieme e titoli che raggiungono regolarmente i primi posti delle classifiche globali. La situazione sulle lande del Wii apparirà senz'altro rosea all'uomo comune, eppure le compagnie esterne devono faticare per capitalizzare su questo successo. Game Republic analizza i motivi per cui l'ultima ascesa della casa di Mario sembra aver preso tutti in contropiede

Dove eravate quando avete saputo che la nuova console Nintendo si sarebbe chiamata Wii? È stato uno di quei momenti topici che generano furiosi dibattiti e una variegata gamma di reazioni, dall'incredulità al rifiuto alla malcelata ilarità. I videogiocatori non hanno tanto questionato il buonsenso della scelta, quanto la sanità mentale di chi l'aveva compiuta; Nintendo aveva battezzato la sua impresa più rischiosa dai tempi del Virtual Boy con un nome che l'avrebbe senza dubbio ascritta negli annali in tempo zero (per chi non lo sapesse, Wii si pronuncia come l'inglese "wee", ovvero "pipì").

Quasi quattro anni dopo, è diventato difficile immaginare un momento in cui il successo del Wii fosse in dubbio. Anche considerando l'alto livello della minaccia posta da Kinect e Move, sembra inevitabile un altro Natale dominato dalla console Nintendo. Il Wii appare oggi sinonimo di videogioco quanto lo era la PlayStation al volgere del nuovo secolo. Sfruttando praticamente ogni strategia a portata di mano, la piattaforma sembra aver raddrizzato tutti i torti sofferti dalla casa dopo la comparsa di Sony sulle scene: la sua base installata è già grande più del triplo del predecessore, con le vendite del solo 2009 pari a quelle raggiunte dal GameCube durante tutto il suo ciclo vitale. Parlare di 'rivoluzione' è davvero un eufemismo.

Tuttavia, pur non essendo raro vedere dei titoli Wii ai primi posti delle classifiche di vendita negli USA, in Europa e in Giappone, è difficile che sulla loro confezione si trovino loghi diversi da quello Nintendo. Solo poche uscite hanno costituito un'eccezione: Carnival Games, Just Dance, Mario e Sonic ai Giochi Olimpici. Tutte queste, tuttavia, tendono a sottolineare un'anomalia ancora più grande nel catalogo Wii: la quasi totale assenza di giochi tradizionali di successo prodotti da terze parti.

Non si tratta di un'ipotesi di complotto o dello sproloquio accalorato di un fan Sony. Quando una console con una base installata di più di 75 milioni di utenti offre così poco successo agli sviluppatori esterni, la gente comincia a farsi delle domande. In un'intervista a Gamesindustry.biz lo scorso anno, il vicepresidente di EA Europa dottor Jens Uwe Intat ha indicato Dead Space: Extraction come un potenziale spartiacque nell'atteggiamento dell'azienda riguardo alla questione. "Se non andrà bene", aveva detto, "allora è chiaro che l'intera proposta dal nostro punto di vista, almeno per quanto riguarda videogiochi più maturi su Wii, non funziona".

Nonostante recensioni molto positive, Dead Space: Extraction ha totalizzato numeri ben al di sotto delle aspettative, vendendo solo 9000 copie nei primi cinque giorni di commercializzazione. Da allora, sia John Riccitiello che il general manager di EA Montreal hanno espresso il loro disappunto nei confronti dello sviluppo third party e in particolare di giochi tradizionali, reclamando nuove soluzioni al problema oppure la necessità di concentrarsi su altre aree.

Pochi altri publisher esterni hanno investito altrettanto nello sviluppo di giochi per Wii, dunque è comprensibile

che i suoi dipendenti sarebbero stati i più estroversi sulla faccenda. Sarebbe tuttavia un errore presumere che i fallimenti di una compagnia passino inosservati dalle rivali. Quando il direttore degli studi di Sega of America Constantine Hantzopoulos è apparso nel podcast di 1up 4Guys, ha ugualmente messo in dubbio il senso di continuare a creare titoli tradizionali per Wii, citando l'uscita di Dead Space: Extraction come un momento importante.

"È stato la mia prova del nove", ha detto prima di dedurre che "chiunque abbia più di dodici o tredici anni gioca a sparatutto per 360 e PS3", piuttosto che meravigliarsi davanti allo stile di MadWorld o a The House of the Dead: Overkill. "Creeremo altri titoli maturi per Wii? Probabilmente no".

Nonostante le denigrazioni di Hantzopoulos, Sega non ha ancora abbandonato i contenuti tradizionali per Wii (un sequel di The Conduit è stato per esempio commissionato proprio due mesi dopo queste ormai famigerate esternazioni), ma il suo punto di vista è ancora rilevante. Anche dopo tutto il suo successo, il Wii sembra funestato dallo stesso, identico problema che ha già proiettato un'ombra su GameCube e Nintendo64: la questione di come le terze parti possano generare profitti dal loro software.



Top 10 dei giochi third party Wii

da VGChartz:

1. Mario e Sonic ai Giochi Olimpici (Sega): 7,6 milioni
2. Guitar Hero III: Legends of Rock (Activision): 4,4 milioni
3. Carnival Games (Global Star): 3,65 milioni
4. Lego Star Wars: The Complete Saga (LucasArts): 3,54 milioni
5. Guitar Hero World Tour (Activision): 3,42 milioni
6. Just Dance (Ubisoft): 3,36 milioni
7. Mario e Sonic ai Giochi Olimpici Invernali (Sega): 3,33 milioni
8. EA Sport Active (Electronic Arts): 3,2 milioni
9. Deca Sports (Hudson): 2,24 milioni
10. Sonic e gli Anelli Segreti (Sega): 2,24 milioni

Mettiamo il party nelle terze parti

PROCURARSI DATI DI VENDITA ufficiali del software è particolarmente difficile. Gfk Chart-Track, per esempio, abbassa le unità vendute per uscite di profilo particolarmente alto. Negli Stati Uniti il gruppo NPD pubblica regolarmente solo i dati dei giochi che entrano nella top 10, rendendo quasi impossibile tracciare le vendite totali di un singolo gioco. In questa situazione, il database di stime di VGChartz.com si è dimostrato terreno fertile per gli analisti della domenica. Benché i dati raramente siano accurati fino all'ultima cifra è raro che abbiano frainteso una hit per flop o viceversa. Le cifre stimate dal sito si rivelano una lettura particolarmente interessante quando si parla di Wii: le uscite Nintendo naturalmente dominano le posizioni, con l'unica eccezione del popolarissimo Mario e Sonic ai Giochi Olimpici di Sega all'interno della top 10. Anche eliminare i giochi Nintendo dal quadro serve a sottolineare la carenza di giochi classici. La maggior parte dei titoli di terze parti più venduti su Wii ricade prevedibilmente nell'ambito del casual o dei party game, con le uniche eccezioni di Lego Star Wars e di altri due Sonic.

Inizialmente, le terze parti non sapevano come avvicinarlo", commenta James Newton, assistente editor di NintendoLife.com. "Era un completo cambiamento rispetto a qualunque cosa vista in precedenza e gli sviluppatori si sono divisi in due aree: quelli che volevano provare qualcosa di nuovo e quelli che volevano fare qualcosa di vecchio con nuovi controlli. E così siamo finiti ad avere parecchi problemi di adattabilità".

Newton crede che il successo del Wii sia stato così rapido da costringere i publisher a riconsiderare l'iniziale politica prioritaria verso i progetti su Xbox 360 e PlayStation 3. La console era ormai saldamente nei loro radar; il problema era che nessuno sapeva cosa farne. "C'è stata una prima corsa all'oro in cui tutti, dopo aver visto le vendite decollare, si sono affrettati a capitalizzarvi sopra, e così il software ha venduto ottimamente per un po'", continua Newton. "Poi le correnti sono come cambiate. Abbiamo visto sempre più party game, compilation sportive e giochi di fitness, e la legge della dispersione dei profitti è arrivata al punto che le vendite di software per Wii sono scese di quasi il cinquanta per cento da un anno all'altro".



» James Newton

La stima della situazione fatta da Newton è coerente con quella di vari publisher di spicco. A inizio anno il senior director delle comunicazioni e della community di Capcom Chris Kramer ha commentato, in un articolo di Gamasutra, che il publisher stava sforzandosi di capire "qual era il mercato" su Wii. La cosa è particolarmente grave se si considera che Capcom è sempre stata uno dei sostenitori più accaniti della console: tutti i franchise di punta, da Resident Evil a Okami, hanno visto un'uscita su Wii. Eppure Kramer ha affermato che le terze parti stavano ancora "tentando di capire come ottenere dei ritorni sugli investimenti e mantenere un profitto".

A complicare le cose arriva l'enorme successo di cui gode il software Nintendo. Giochi come Wii Play, Mario Kart Wii e Wii Fit sono stati fra i più venduti di ogni anno dalla loro pubblicazione, e persino titoli interni con un accento più tradizionale quali Super Mario Galaxy e The Legend of Zelda: Twilight Princess hanno superato di molte volte i loro equivalenti più vicini prodotti da terze parti. La situazione si è così polarizzata, rendendo fin troppo facile agli analisti affiancare le mastodontiche vendite della compagnia a quelle degli sviluppatori terze parti.

"Penso che il problema interessi tutta la catena, da Nintendo fino al consumatore", aggiunge Newton. "Nintendo ha presentato il Wii come un apparecchio entusiasmante per tutta la famiglia, ma non ha convinto molti del fatto che possano giocarci tranquillamente da soli. I publisher stessi hanno la colpa di non far corrispondere al formato titoli adeguati. Dead Rising: Salme di fine stagione è un buon esempio. È un gioco basato sull'infilare nella stessa schermata quanti più nemici possibile. Il Wii non può garantire un'atmosfera del genere".

Distribuire le colpe, ovviamente, non serve a far sì che qualcuno paghi, ma a sforzarsi di imparare da ciò che è andato storto. I commentatori fanno giustamente notare che affermazioni come quelle di Kramer e Hantzopoulos sono alimentate dalla frustrazione più che dalla sufficienza. Quando i publisher terze parti cominciarono a rifiutare il GameCube negli ultimi anni della sua vita, sapevano di poter contare sulla PlayStation 2. Ora è Nintendo a posse-



» Dead Space: Extraction è stato un successo di critica e aveva un pedigree prestigioso, ma ha lasciato indifferenti i possessori di Wii.

dere la console leader di mercato, ed è decisamente più spiacevole non riuscire a raggiungere i suoi 70 milioni di utenti. Resta la sensazione che vi sia ancora un mercato per i giochi tradizionali su Wii, per quanto possa essere solo una pia illusione. Mentre comunque i publisher possono sempre ripiegare sui formati rivali in caso i titoli Wii deludessero le aspettative, sono gli sviluppatori esaltati dalle opportunità creative offerte dalla piattaforma ad avere potenzialmente più da perdere. Trovarne di ansiosi quanto Hantzopoulos di screditare la nozione di uscite tradizionali su Wii, tuttavia, è difficile. Indubbiamente, secondo Sam Barlow (scrittore e designer capo del brillante Silent Hill: Shattered Memories di Climax Studios), gli sviluppatori al lavoro sul Wii credono ancora che sia in vantaggio sulle sue rivali HD sotto molti versi. "Personalmente ho trovato molto faticoso abituarmi ai giochi in terza persona su Xbox 360 per circa sei mesi dopo aver sviluppato Silent Hill", afferma. "Ero così viziato dalla fluidità e dalla naturalezza del nostro schema di controllo. Sarà emozionante vedere se i sensori di movimento riusciranno ad avere supporto sulle console HD, perché la combinazione di una grafica HD con l'immersività dei sensori di movimento mi sembra uno scenario in cui c'è solo da guadagnare".

Shattered Memories ha l'onore di essere un titolo tradizionale che per molti critici fa un uso innovativo e accattivante dei controlli del Wii. Barlow è anche ansioso di far notare come il suo stesso sviluppo si sia rivelato fruttuoso per Climax, pur non ignorando le mancanze della piattaforma del gioco. "In un mondo ideale, la piattaforma più popolare e dotata del pubblico più ampio e variegato sarebbe il luogo perfetto per iniziare a rivoluzionare la narrazione e l'interattività, e magari lo sarà in futuro", dice. "Shattered Memories è stato un grande successo per Climax in termini di aprire le porte alla creazione di esperienze più ambiziose e narrative, ma non su Wii. I publisher non vedono l'hardware Nintendo come un luogo per esplorare quelle aree".

» Non sorprende che i titoli third-party di maggior successo su Wii siano party games o giochi per bambini.







"COME INDIPENDENTI POSSIAMO REALIZZARE SOLO I GIOCHI CHE I PUBLISHER POSSONO VENDERE"

Barlow dipinge senz'altro un quadro in cui una comunità degli sviluppatori entusiasta del Wii deve lottare contro una gran massa di publisher perplessi dallo stesso. Ironicamente si tratta di una storia che suonerà dolorosamente familiare a qualunque studio terza parte che abbia supportato il predecessore del Wii.

"Abbiamo messo le mani sui primi kit di sviluppo del Wii e ovviamente ne abbiamo visto le possibilità", continua. "In quanto giocatori cresciuti con Nintendo siamo riusciti a vedere al di là delle ovvie applicazioni ai party game e degli orpelli del funzionamento per accorgerci di come il sistema potesse conferire una reale ricchezza alle esperienze rendendole più profonde, quindi abbiamo iniziato a realizzare una proposta per un horror psicologico su Wii".

La presentazione venne inviata a Konami e, come oggi sappiamo, si è evoluta in un reboot di Silent Hill, ma Barlow sostiene che proprio riuscire a far salire a bordo i grandi publisher sia stato il "problema maggiore" nell'affrontare lo sviluppo su Wii. "Come indipendenti possiamo realizzare solo i giochi che i publisher pensano di poter vendere e otteniamo solo le risorse che sono disposti a mettere in gioco. Nel clima attuale, dunque, il mercato del Wii è diventato una sorta di circolo vizioso in cui i publisher non sono disposti a dedicare risorse a titoli third-party forti. È molto difficile per uno studio indipendente ottenere il supporto per realizzare qualcosa di grande e ambizioso su Wii. È stata una combinazione di sangue, sudore e lacrime con in più un pizzico di fortuna a rendere Shattered Memories una realtà".

In sostanza, più ogni publisher diventa riluttante a investire in una grossa uscita tradizionale su Wii, meno sarà probabile che uno dei suoi concorrenti si discostino dalla loro pila di party game per tutta la famiglia per tentare qualcosa di ugualmente rischioso. Finché i consumatori non acquistano e non giocano titoli profondi e maturi su Wii, non c'è bisogno che qualcun altro vi rischi del denaro. Il rovescio della medaglia è che la mancanza di una hit incontrastata al di fuori della lineup Nintendo significa che qualunque uscita riesca a soddisfare le aspettative di vendita di un publisher, pur non superandole, probabilmente avrà una seconda chance.

Nonostante custodisca gelosamente in seno le vendite ufficiali, Joshua Olson di High Voltage, producer per Sega di The Conduit, afferma che lo sparatutto sia andato "bene abbastanza" da rendere possibile un seguito. Dal suo punto di vista, stampa e pubblico sono fin troppo ansiosi di dichiarare un flop le uscite tradizionali su Wii, anche quando nella realtà sono riuscite a mantenere le promesse.

"Penso che il Wii abbia una reputazione di oggetto per famiglie, e molti sembrano godere quando un gioco tradizionale 'fallisce' sulla piattaforma", dice. "Molti vogliono ritrarre The Conduit come un insuccesso commerciale e come ulteriore prova di questo fatto, ma lo sviluppo del sequel dovrebbe indicare altrimenti".



» MadWorld: unico, visionario e acquistato da meno dell'un per cento della base d'utenza su Wii.

Ovviamente, titoli come The Conduit sono bersagli facili per analisti e commentatori. Il gioco è stato stroncato dalla stampa videoludica la scorsa estate dopo aver debuttato nella venticinquesima posizione della classifica ufficiale NPD di giugno, con meno di 72.000 unità vendute. Schiere di articoli si sono susseguite senza tenere conto del fatto che il gioco era stato lanciato appena tredici giorni prima della fine del mese: era molto più facile comparare il dato alle 600.000 copie che Prototype era riuscito a piazzare fra Xbox 360 e PlayStation 3.

Sembra corretto presumere che una pubblicità tanto negativa renda meno probabile che i consumatori considerino il Wii una piattaforma degna di considerazione per le uscite tradizionali. La lentezza delle vendite non ha certo nulla a che vedere con la presunta mancanza di qualità sulla piattaforma; per quel che riguarda Olson, i bei giochi sono sicuramente presenti.

"È grandioso vedere previste versioni Wii di Call of Duty: Black Ops e di Ghost Recon: Future Soldier insieme, ovviamente, a GoldenEye", dice. "La prima ondata di sparatutto Wii, Red Steel a parte, consisteva di conversioni da altre console non progettate specificamente per Wii. Moltissimi di questi titoli cercavano in più di usare il controller per azioni uniche che nella gran parte dei casi non funzionavano e finivano col sembrare forzate. Abbiamo imparato molto da questi primi titoli e penso che siamo riusciti a evitare alcune delle trappole in cui saremmo potuti cadere".

Quanto bene tali franchise andranno su Wii, sia creativamente che commercialmente, sarà una questione che naturalmente attirerà sempre più l'attenzione con l'avvicinarsi dei rispettivi lanci. È indubbio che tutte le uscite tradizionali sulla piattaforma tendano a far girare teste nella corsa verso il debutto, non fosse che per la supposta bruttezza. Olson sostiene che High Voltage fosse più che consapevole delle "immense" aspettative che hanno circondato The Conduit durante tutto lo sviluppo. Più o meno come gli utenti Xbox 360 e PlayStation 3 sono affamati di grafica stratosferica a ogni nuovo titolo, sembra che gli sviluppatori al lavoro su titoli tradizionali per Wii si sentano spinti a far uso in quasi ogni forma dei sensori di movimento della console. Per ammissione dello stesso Olson, ogni titolo che poi finisce con lo sbagliare il sistema di controllo inficia la percezione comune delle credenziali del Wii come console classica.



» Extraction troverà sicuramente un pubblico più ampio come omaggio allegato alla versione PS3 di Dead Space 2.

"Metroid Prime ha molto contribuito a cambiare quella percezione, così come Medal of Honor: Heroes. Spero che The Conduit abbia ulteriormente dimostrato che non solo gli sparatutto hanno un posto su Wii, ma anche che lo schema di controllo è un'interfaccia eccellente ed è pertinente al settore tanto quanto mouse e tastiera e stick analogici".

La differenza tra la visione degli sviluppatori e quella dei publisher colpisce. Mentre Barlow in particolare non arriva ad affermare che lo sviluppo delle terze parti su Wii venga soffocato, di certo suggerisce che i publisher lo rendano più difficile del necessario. Nel frattempo, gli editori sembrano incapaci di afferrare cosa esattamente dovrebbero fare in primo luogo: tutto quello che sanno è che dovrebbero fare qualcosa.

"AVEVAMO CREATO UN TITOLO WII PER UN PUBBLICO ESTESO MA CHE ALLA FINE È STATO VENDUTO COME 'HARDCORE'"







Lavorare con il Wii: **High Voltage**



» Joshua Olson

■ "INSEGUIRE IL 'giocatore core' è una cosa da matti. È come dare la caccia a uno squalo", dice Joshua Olson di High Voltage. "Abbiamo realizzato il gioco che volevamo giocare e coinvolto la community per avere suggerimenti e riscontri".

Ovviamente, anche se ogni parola scritta in queste sei pagine sembra sottolineare i problemi del presentare titoli third-party per appassionati al pubblico del Wii, proprio il fare questa distinzione potrebbe essere parte della questione.

"In termini di game design complessivo, non lo abbiamo guardato diversamente", dice Olson quando gli si domanda se lo studio abbia modificato il suo approccio a The Conduit per via del formato scelto. "Ogni console ha punti di forza e di debolezza, e quando abbiamo iniziato la produzione avevamo già una certa familiarità con l'hardware. Penso che abbiamo generato molta positività prendendo il Wii sul serio con la volontà di offrire uno sparatutto in prima persona di qualità su quella console".

Date le limitazioni grafiche dell'hardware, i titoli multipiattaforma portano quasi sempre a fare confronti che mettono in ombra la versione Wii. Diramazioni di franchise popolari sembrano l'idea migliore per i publisher, ma là dove Dead Space, Resident Evil e Dead Rising hanno delle fanbase preesistenti, tentare di adattare una serie concepita per un pad classico al Wii Remote fa correre il rischio di porre troppi limiti allo sviluppatore.

Nuove IP di terze parti progettate con il Wii Remote in mente come The Conduit sono notevolmente poco numerose, ma per come la vede Olson padroneggiare il sistema di controllo della console è forse il punto più importante in assoluto. "I controlli sono tutto. C'è un'analogia diretta tra il far fuoco con un'arma e il mirare con il puntatore che non si riscontra in altre interfacce. Fare uno scatto col polso per lanciare una granata dà una bella sensazione. È un'esperienza molto appagante e diversa da qualunque cosa si possa provare su altre console. Finché il PlayStation Move non uscirà, ovviamente, ma si tratta solo di un'ulteriore legittimazione dell'interfaccia e di un motivo per esaltarsi pensando al futuro".



"Suppongo che l'andamento di Shattered Memories sia stato deludente", dice Barlow in merito alle prestazioni di vendita del suo titolo. "Avevamo creato un titolo Wii per un pubblico esteso, ma che alla fine è stato venduto come 'hardcore'. Ciò ha implicato che molto del pubblico non conoscesse l'esistenza del gioco e che spesso la stampa specializzata abbia visto frustrate le proprie aspettative".

In sostanza, i publisher sembrano seguire le vecchie pratiche su un nuovo formato. Usciti da due generazioni di PlayStation che offrivano una base d'utenza impaziente di macinare i loro titoli a milioni, i publisher hanno ora di fronte una piattaforma che modifica alla radice il concetto stesso di videogioco e di chi debba fruirlo. Il modello delle uscite ad alto budget costruito attorno all'alta fedeltà grafica, mirato a giocatori che acquistano dieci o venti giochi all'anno, semplicemente non vale per il Wii. I giochi tradizionali possono senz'altro funzionare sulla piattaforma, ma sono cambiate le regole su cosa commissionare, a chi presentarlo e come promuoverlo.

Naturalmente, la cosa viene ulteriormente complicata dalla recente stagnazione economica, che ha fatto sì che improvvisamente anche le compagnie videoludiche più grandi possano trovarsi finanziariamente in cattive acque se troppi progetti rischiosi non mantengono i propositi. Lavorare sul Wii richiede una certa quantità di ambizione creativa che molti fra gli editori più prudenti non sono abbastanza coraggiosi da sostenere con i loro conti in banca. E non esiste neppure un esempio singolo di successo sgargiante, un Grand Theft Auto III o un Modern Warfare della situazione, che essi possano tentare di copiare. Come Kramer di Capcom ha detto ironicamente a Gamasutra all'inizio dell'anno, l'unica strada apparentemente percorribile è "adottare il modello Sega: ficcare Mario in ogni gioco che facciamo".

Sarebbe molto più semplice e appagante poter indicare un motivo chiaro per le basse vendite dei giochi 'core'. L'unica certezza è che il Wii e tutti i suoi epigoni con sensori di movimento non stanno andando da nessuna parte. Le decisioni prese adesso da ogni terza parte potrebbero avere ripercussioni che si estenderanno al di là di ogni supporto continuativo delle compagnie esterne fino agli eventuali eredi. Sony ha il merito di aver spinto un gran numero di possessori di PlayStation a passare alla PlayStation 2 negli anni del consolidamento perché franchise chiave quali Tekken, Metal Gear Solid e Ridge Racer avrebbero compiuto il salto con loro. Se i franchise tradizionali al di fuori delle scuderie Nintendo faticano a trovare una base su Wii, quali saranno le probabilità che tornino sul Wii 2? "Nonostante alcune fantastiche nuove IP, non penso che il Wii darà alla luce molte serie", presuppone Newton. "Mi aspetto che il ciclo si ripeta con la prossima generazione di hardware Nintendo: titoli tradizionali di terze parti in picchiata, giochi accessibili con buone vendite e uscite first party a fare il ruolo del leone". Il dubbio è quanto saranno disposti i publisher a offrire videogiochi per appassionati su una qualsiasi console che seguirà al Wii, specialmente quando non vi sarà più l'incentivo di una base d'utenza forte di milioni di persone. Gli irriducibili di Nintendo acquisteranno sempre console a milioni per l'opportunità di giocare l'ultima opera di Miyamoto, ma è discutibile che giocatori privi di simili lealtà pagheranno volentieri per un sistema destinato a soffrire di una siccità di franchise di terze parti.

Non se ne scappa: le imprese creative di Nintendo stessa da sole non bastano. C'è bisogno del supporto delle terze parti per restare in cima alla vetta una volta che il Wii si sarà trasformato da contemporaneo a classico. Mantenere la posizione, o forse addirittura riconquistarla, dipenderà dall'abilità nel tranquillizzare tutti gli sviluppatori che lavorano oltre i suoi confini. Dunque dove si dovrà andare in seguito?

"Per quanto riguarda l'hardware, non sarebbe male riuscire ad affiancarsi alle altre piattaforme in termini di potenza in modo che non si percepisca un divario così significativo", conclude Barlow. "Ma la nostra più grande richiesta di sviluppatori indipendenti è che Nintendo sistemi in qualche modo il suo mercato. Non è necessariamente suo dovere sistemarlo in modo che le terze parti si sentano a proprio agio sul Wii come sulla concorrenza, ma se Nintendo non lo fa, chi altri dovrebbe pensarci?"

Lavorare con il Wii: Climax Studios

TUTTE LE 'CRISI' dei contenuti tradizionali per Wii non possono certo ricondursi a una mancanza d'entusiasmo sul fronte degli sviluppatori.

"Sin dal primo giorno siamo stati molto concentrati sul Wii e sul suo pubblico", dice Sam Barlow di Climax, "ed entrambi sono stati dei punti enormemente positivi dal nostro punto di vista. Per noi il pubblico era un vantaggio.


» Sam Barlow

"Sedetevi in una sala dove si proietti un qualsiasi film thriller o horror e fate un sondaggio: possedete o avete accesso a un Wii? Una grossa fetta di spettatori risponderà positivamente. Tantissimi hanno un Wii e si tratta di persone di ogni tipo ed estrazione. Il nostro interesse, raccontare storie con una dimensione interattiva, significa che ci serve un pubblico affamato di narrazione e di personaggi. Un pubblico di videogiocatori tradizionali spesso ha un atteggiamento ambivalente nei confronti di questi elementi dei media d'intrattenimento, ma quello generalista di solito no".

Barlow crede che la relativa freschezza di molti possessori di Wii li renda destinatari perfetti per un titolo creato appositamente per Wii come Silent Hill: Shattered Memories. Proprio questi stessi giocatori, nuovi e tipicamente ottimisti, ricaveranno il maggior piacere dal gioco facendo per la prima volta esperienza di un titolo tradizionale.

"Non vedevamo davvero l'ora di raggiungere quel pubblico. Volevamo raccontare la storia di un padre e di sua figlia, di famiglie e di ricordi. Di base, il pubblico del Wii si sentirà più probabilmente coinvolto da una materia del genere di un appassionato, per esempio, di sparatutto militari". Non è un punto di vista che tenda a incontrare quello di molti publisher. Come ha detto il dottor Jens Uwe Intat di EA a GamesIndustry.biz a gennaio, i publisher ritengono che siano gli 'utenti multipiattaforma', ovvero consumatori che posseggono un 360 o una PS3 oltre al Wii, a offrire le più grandi opportunità. Attrarli sul Wii verso il tipo di giochi che normalmente acquisterebbero su piattaforme HD sembrerebbe la tattica adottata, ma potrebbe essere che quest'approccio quasi a rovescio faccia sì che i publisher volgano le spalle proprio a quel software che sfrutterebbe al massimo le caratteristiche uniche dell'hardware.

» Shattered Memories ha raccolto recensioni dignitose, ma ha venduto meno di 250.000 copie.







GR ON TOUR

ECCO TUTTE LE OCCASIONI PER CONOSCERSI, SCATENARE L'INFERNO E INCONTRARE LA REDAZIONE DI GAME REPUBLIC!



LUCCA, 29 OTTOBRE – 1 NOVEMBRE 2010

LUCCA COMICS AND GAMES

Area Games

Lucca Comics & Games (www.luccacomicsandgames.com) torna in grande stile a ravvivare l'Halloween toscano con oltre 150.000 visitatori e un programma ricco di novità e appuntamenti. Tra gli eventi dell'area Games, questo mese vi segnaliamo il Lucca OMI Award, il nuovo premio nato dalla collaborazione tra Lucca Comics & Games e AIOMI, l'Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive - Movimento per la Cultura del Videogioco (www.aiomi.it). Tre i videogiochi che saranno premiati: Migliore Opera Multimediale Interattiva per Console, Migliore Opera Multimediale Interattiva PC e Migliore Opera Multimediale Interattiva Italiana.

La giuria, appena annunciata, è composta da critici, giornalisti ed esperti del settore. Il Presidente sarà nientemeno che Riccardo Albini, padre fondatore dell'editoria videoludica italiana nonché inventore del Fantacalcio. Questi gli altri giurasti: Francesco Di Mario, giornalista del TG1 ed esperto di nuove tecnologie, Loredana Lipperini, autrice del libro Generazione Pokemon e collaboratrice de La Repubblica e Il Venerdì, Paolo Cupola, storico redattore di riviste di videogiochi e giornalista de La Gazzetta dello Sport e, come giurato di AIOMI e Game Republic, il nostro Marco Accordi Rickards! Sempre in tema di videogiochi, oltre alla sconfinata area Games con tante demo da giocare, Lucca offrirà anche diversi incontri culturali, tra cui due tavole rotonde presentate da IVDC, Italian Videogame Developers Conference.

Ah, inutile dire che al Lucca Comics & Games troverete praticamente la redazione al completo di Game Republic... non mancate, vi aspettiamo!!!

ROMA, 3-4 DICEMBRE

ITALIAN VIDEOGAME DEVELOPERS CONFERENCE

LUISS Guido Carli

Dopo avervi annunciato la media partnership di Game Republic e Play Media Company con l'Italian Videogame Developers Conference 2010 (www.ivdconf.it), ecco alcune tra le più importanti novità dell'edizione di quest'anno! L'IVDC 2010, evento totalmente gratuito che si svolgerà all'interno dell'Aula Magna dell'Università LUISS Guido Carli a Roma nelle giornate del 3 e 4 dicembre, vanterà infatti alcuni ospiti nazionali e internazionali veramente incredibili!

Pensate che non sia vero? Ok, allora giochiamo agli indovinelli. Chi ha inventato Populous? E Syndicate? E Black and White? E Fable? Eh già, ragazze e ragazzi, riattaccatevi la mascella, preparate i blocchetti per gli autografi e mettetevi in fila, perché il Sommo Peter Molyneux, uno dei più grandi game designer di tutti i tempi, sarà l'ospite VIP che inaugurerà l'IVDC il 3 dicembre a Roma! Come se non bastasse, tantissime altre star, da Andrea Pessino, forte del suo God of War: Ghost of Sparta, a Avni Yerli, uno dei padri di Crysis 2! Ma non solo: tutti i più grandi sviluppatori italiani saranno presenti, quindi l'IVDC è anche un'occasione per chi vorrebbe lavorare nel settore. Come dite? Non vi basta? Be', non temete: ci saremo anche noi di Game Republic al gran completo!





RAPALLO, 7-10 APRILE 2011

CARTOONS ON THE BAY

Lungomare di Rapallo

È ancora molto presto per annunciare iniziative e programmi legati al Cartoons on the Bay 2011, ma fa già di per sé notizia l'annuncio delle date ufficiali della manifestazione! La 15esima edizione del festival internazionale dell'animazione televisiva e cross-mediale diretto da Roberto Genovesi, infatti, si terrà a Rapallo, Santa Margherita Ligure e Portofino dal 7 al 10 aprile 2011 e ospiterà, ancora una volta, i più importanti esponenti del settore televisivo e videoludico italiani per una kermesse sempre più all'insegna della multimedialità. A tutelare il ruolo del videogioco, qui considerato sotto il profilo dell'Animazione Interattiva, quest'anno sarà proprio Metalmark, nel comitato editoriale della manifestazione. Perché ve lo diciamo? Ma è ovvio! Perché ciò significa che anche qui potrete venire a incontrare tutto (o quasi!) il team della vostra rivista preferita!







ANTEPRIME

TUTTE LE ANTICIPAZIONI SUI TITOLI PIÙ INTERESSANTI IN PRODUZIONE

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il beneficio del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

GUERRA ALL'USATO: PUNTO DI NON RITORNO

È risaputo: la pirateria è il male. Ma il mercato dell'usato, dicono le software house, arreca più danni delle copie illegalmente acquisite. Fondamentalmente, per i colossi dell'intrattenimento, le due cose sono assolutamente identiche, poiché in entrambi i casi i produttori non hanno introiti. Se la pirateria tiene al lazo il collo delle compagnie, il mercato dell'usato offre il fianco a stratagemmi studiati appositamente per limitarlo. E allora via con il valzer dei soprusi, come se non fossero già abbastanza dopo lo scandalo dei contenuti scaricabili tagliati dai giochi originali e venduti a parte come entità distinte. Come invogliare dunque gli utenti ad acquistare un gioco nuovo? Semplice: ricattandoli. Caro consumatore, desideri acquistare il nostro prodotto già usato? Fallo pure, se ti aggrada, ma sappi che il codice nella confezione è già stato utilizzato da qualcun altro e pertanto non sarai in grado di giocare in multiplayer, o non avrai mai accesso a determinanti porzioni di gioco. Sembra quasi che i videogiochi debbano essere accessibili solo a pochi fortunati abbienti, un concetto che di fatto va a cozzare con grande impeto contro la diffusione di massa che il medium sta avendo e deve continuare ad avere per la sua crescita. La realtà è che qualcuno sta tirando un po' troppo la corda e che di conseguenza non può meravigliarsi se il grado di indignazione tocca i massimi storici. THQ ha recentemente dichiarato: "Nessuna pietà per chi compra l'usato". Dopo una simile sberla, persino l'amante più passionale lesinerebbe lodi e moine. C'est la vie.

Guglielmo De Gregori

32 Assassin's Creed: Brotherhood

IN QUESTO NUMERO:



UP Lungo la città sono disseminati gli stendardi dei Borgia e, tra le azioni di disturbo che potremo compiere, c'è anche quella di rimuoverle. Il problema è che si trovano spesso e volentieri in luoghi difficili da vedere e raggiungere, ma riuscendo nell'impresa indeboliremo l'influenza dei nostri nemici.

DOWN Desmond farà continuamente sfoggio delle sue abilità di assassino, ormai del tutto risvegliate dal suo DNA: non avrà problemi ad affrontare nei modi più disparati chiunque voglia metterglisi contro. Inoltre, in questo capitolo della saga, non sarà solo ad affrontare i suoi rivali e nemici, ma potrà contare su uno stuolo di assassini da lui addestrati.



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: Canada
Developer: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Uscita: 16 novembre 2010
Genere: Azione/Stealth
Giocatori: 1-8

Profilo Ubisoft Montreal

CUbisoft Montreal è uno studio di sviluppo canadese con sede in Quebec, che conta al momento un organico di circa 1700 impiegati. Aperto nel 1997 grazie all'utilizzo di fondi governativi, lo studio nasce inizialmente come semplice divisione di Ubisoft destinata a lavorare su progetti di basso profilo (i primi titoli sono infatti pensati per fasce d'utenza molto giovani), ma col tempo guadagna un ruolo sempre più rilevante, fino a divenire uno degli sviluppatori di punta dell'azienda madre francese, con all'attivo opere di notevole impatto legate a brand milionari come Assassin's Creed e Prince of Persia.

Portfolio Ubisoft Montreal

Assassin's Creed
2008 (Multi)
Far Cry 2
2008 (Multi)
Assassin's Cred II
2009 (Multi)
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
2010 (Multi)
Prince of Persia: The Forgotten Sands
2010 (Multi)

LEFT La vita di Desmond è sempre più collegata a quella del suo avo rinascimentale, e si manifesterà anche qui sotto forma di allucinazioni partorite dall'uso di Animus. Attraverso queste visioni potremo assistere alla fuga di Ezio da Monteriggioni, solo intuita in una precedente scena nel passato.

Assassin's Creed Brotherhood

CONCEPT Il terzo episodio di Assassin's Creed si rivela molto più di un semplice spin-off e racconta un nuovo capitolo della storia di Ezio Auditore, introducendo al contempo la modalità multiplayer

Game Republic vola in Inghilterra per svelare in esclusiva la campagna single player del nuovo Assassin's Creed!

Per la sua presentazione a porte chiuse di Assassin's Creed: Brotherhood, Ubisoft ha scelto una location decisamente azzeccata. Neanche fossimo in un una missione del suo celeberrimo simulatore di assassinio attraverso le epoche, dobbiamo farci strada tra delle costruzioni moderne per trovare, non con un po' di difficoltà persino da parte del tassista, una piccola porticina che reca sul fronte l'inconfondibile simbolo della serie. Siamo a Clerkenwell Place, Londra, e questa è la House of Detention, un tempo penitenziario ora non più in uso e su cui è stata costruita sopra, ironia della sorte, una scuola. È in questo sotterraneo affascinante, misterioso, di cui persino l'odore e l'umidità ci fanno immedesimare nelle avventure di Ezio Auditore e della sua epoca, che ci viene rivelata per la prima volta in assoluto la campagna in singolo di Assassin's Creed: Brotherhood.Il producer, con fare sornione, ci dice che non si chiama Assassin's Creed 2: 2 solo perché la gente l'avrebbe scambiato per Assassin's Creed 22, ma, rimanendo seri, Brotherhood è in effetti un sequel in tutto e per tutto, che va a esplorare un settore della serie che in effetti da dire ha ancora moltissimo. Fin dall'inizio ci accorgiamo che c'è qualcosa di diverso in Ezio: il giovane casanova del secondo episodio ha dovuto per forza di cose lasciare il posto ad un uomo adulto, definitivamente cambiato, che dopo averne vissute di tutti i tipi è ora in cerca di un po' di pace. Peccato che questa gli sarà puntualmente negata da tutta una serie di contingenze narrate con maestria nel prologo, che apre la strada ad una campagna paragonabile per dimensioni alle precedenti (si parla di 15 ore). Se c'è qualcosa che Ubisoft è riuscita a comunicare con questo franchise è il senso della spettacolarità, e l'inizio di Brotherhood non è da meno. La storia riprende esattamente da dove si era interrotta e ci ritroviamo con Ezio nei sotterranei del Vaticano, con lo zio Mario Auditore che ci invita a fuggire assieme a lui. Al solito, durante la fuga abbiamo la sensazione che l'intero mondo reagisca alla nostra presenza e alle nostre azioni, con un gruppo di monaci che ci apostrofa malamente quando passiamo in mezzo a loro o dei cardinali intimiditi che affollano un chiostro vestiti nelle loro inconfondibili mantelle rosse. Neanche pochi minuti e facciamo la conoscenza con quella che è l'indiscussa protagonista di Brotherhood: stiamo parlando di Roma, qui ricostruita in tutta la sua magnificenza rinascimentale. È ben presto chiaro perché non poteva chiudersi tutto con

> "Il giovane casanova del secondo episodio ha dovuto lasciare il posto ad un uomo adulto, che dopo averne vissute di tutti i tipi è ora in cerca di un po' di pace"

l'epilogo di AC2, in cui la Città Eterna ci era stata, quasi malignamente, solo fatta sfiorare. Ancora una volta il team di sviluppo ha preso un macrocosmo arcinoto all'immaginario collettivo, mantenendone le sue caratteristiche peculiari e l'iconografia, e l'ha reso un veicolo perfetto per narrare la sua storia e collocare un gameplay ormai collaudato da due iterazioni. Con la sua architettura maestosa, i suoi vicoli, le sue figure pittoresche, la Roma del 1503 è un'ambientazione perfetta. L'atmosfera notturna, in cui a farci compagnia sono solo le ombre delle colonne e dei cipressi sotto la luna, è perfettamente familiare a chi abbia avuto occasione almeno una volta nella vita di visitare questi luoghi. Nel corso della fuga abbiamo modo di sperimentare il sistema di combattimento scontrandoci con le guardie alle nostre calcagna; grazie a qualche aggiustamento, ora è molto più orientato verso un'azione dinamica ma rimane comunque immediatamente afferrabile da chi non è nuovo alla serie. Terminata con successo la nostra fuga insieme a Mario, ci ritroviamo alla nostra villa a Monteriggioni, Toscana, dove Ezio spera di appendere al chiodo l'abito da assassino. Qui svolgiamo qualche breve compito prima di proseguire nella storia, come aiutare uno stalliere a recuperare il cavallo preferito di Mario, prendere per il braccio un ingegnere che non vuole fare il suo lavoro e portarlo a riparare i cannoni e aiutare una fanciulla a portare una cassa di fiori che, scopriremo, altro non sono che per la nostra festa di bentornato. In breve tempo ritroviamo subito i personaggi già conosciuti nel prequel, tra cui la madre del protagonista, la sorella e il pungente Machiavelli, ai quali si unisce anche Caterina Sforza. Assieme alla nobildonna, Ezio si concede una notte di piacere in cui poco viene lasciato all'immaginazione, facendo guadagnare il plauso ad Ubisoft di aver raccontato un momento che nei videogiochi tuttora si fatica a sdoganare. Ma il fuoco della passione è ben presto sostituito da quello della battaglia: alle prime luci dell'alba infatti si sente un trambusto provenire da fuori e una palla di cannone devasta il soffitto della stanza in cui si trova Ezio. È l'inizio di una sequenza fortemente drammatica e spettacolare: l'assedio di Monteriggioni da parte dei soldati del crudele Cesare Borgia. Per chi ha giocato al precedente capitolo, poi, questa scena è ancora più d'impatto, in quanto in pochi secondi vedremo crollare tutto quello che avevamo faticosamente costruito. L'attacco infatti demolisce le mura e gli edifici di questo piccolo paradiso toscano e spariscono anche, come indicato a schermo, molti dei cimeli accumulati, tra cui la spada di Altaïr (probabilmente, più avanti nel gioco sarà possibile recuperarli tramite quest secondarie e ricostruire la magione). Nel giro di pochi minuti anche il numero di vittime civili sale vertiginosamente, per cui la nostra missione è accorrere il prima possibile alle mura e difendersi come si può. Una volta in cima abbiamo accesso ai cannoni, con cui potremo distruggere le armi d'assalto nemiche e decimare le truppe che tentano di sfondare le porte. Si tenta di salvare il salvabile, ma Monteriggioni è stata comunque messa a ferro e fuoco, per cui a Ezio non rimane che spedire al sicuro quel che resta della sua famiglia e tornare a indossare cappuccio e lama da polso. Così come l'assassinio del padre Giovanni aveva dolorosamente sancito la fine della sua innocenza, così anche questo nuovo atto di villania da parte di Cesare Borgia risveglia la sua coscienza e fa capire al protagonista che non può sottrarsi dall'intervenire in quello che sta avvenendo intorno a lui. La prossima destinazione è Roma, dove Ezio non sarà più solo un agente solitario (come potete leggere nel box in fondo a pag. 35), ma dovrà ricoprire la duplice veste di liberatore e di mentore per i cittadini romani oppressi dal dominio dei Borgia. Tra novità, rifiniture e cambi di prospettive, abbiamo una certezza per Brotherhood: questo è un gioco-evento da attendere quanto e più dei precedenti. Proprio come Ezio si è trasformato in un uomo responsabile e maturo, così anche la serie sembra essere in grado di fare un ulteriore salto di qualità, grazie ad un gameplay ormai del tutto consapevole e una trama salda, altamente spettacolare ma con un cervello.

Guglielmo De Gregori

"Ancora una volta il team di sviluppo ha preso un macrocosmo arcinoto all'immaginario collettivo e l'ha reso veicolo perfetto per narrare la sua storia e collocare il suo gameplay"



UP: Nell'inventario di Ezio figura anche una nuova arma, la balestra. Per rifornirci di munizioni non dovremo far altro che recuperarle dai cadaveri dei nemici, da cui questa volta potremo anche prelevare medicinali e altri oggetti immediatamente utili sul campo di battaglia. UP: In questo capitolo Ezio potrà fare affidamento anche su un nuovo gadget tecnologico, ovvero un paracadute di ridotte dimensioni, utile per spostarsi da un tetto all'altro attraverso brevi distanze e attutire l'impatto con il suolo.



UP: Per reclutare tra le nostra fila altri assassini, dovremo completare le solite missioni estemporanee che si presentano in città, come aiutare un cittadino assalito dalle guardie. Una volta ingaggiati, potremo gestirli quasi come in un GDR, allenandoli e gestendone l'equipaggiamento.

GUERRIGLIA RINASCIMENTALE

La principale missione di Brotherhood è abbattere il predominio dei Borgia su Roma, una salda presa che si può toccare con mano esplorando le sue vie. Il nostro compito sarà restituire la libertà ai cittadini risolvendo obiettivi primari e secondari, che sbloccheranno le attività finanziarie e andranno a scalfire l'influenza dei Borgia, rappresentata da una percentuale. Una delle fasi più importanti sarà quella di rintracciare delle torri di guardia che la famiglia ha installato lungo tutta la Città Eterna, e che Ezio e compagni saranno chiamati a bruciare e radere al suolo. Per farlo, ogni volta che avvisteremo una torre dovremo infiltrarci e andare ad uccidere il soldato che la presidia, dopodiché dovremo salire fino in cima e appiccare il fuoco. Le nostre eroiche azioni avranno dei benefici anche sui mercanti della zona che, senza il controllo dei Borgia, potranno tornare a svolgere liberamente il loro lavoro.



LEFT: Il contenuto di gioco sarà più vasto rispetto al secondo episodio: Roma è tre volte Firenze e si attesta come la città più grande della serie. Ci sarà anche spazio per le sezioni con Desmond, nel mondo moderno, a cui sarà riservata una maggiore quantità di gameplay effettivo. DOWN: Tra le nuove situazioni di gameplay, ci sono anche delle spettacolari battaglie navali. Ezio potrà avvalersi di particolari imbarcazioni a scopo bellico, tra cui una gondola opportunamente munita di cannone.





GIOCO DI SQUADRA

La grande novità di Brotherhood è che le uccisioni non saranno più solitarie, ma potremo richiamare al nostro fianco una gilda di assassini come noi. Con un gesto della mano possiamo invocare il loro aiuto, magari per liberarci delle guardie mentre proseguiamo indisturbati o se abbiamo paura di essere sopraffatti dal numero. E c'è persino una componente gestionale, che ci permetterà di spedire i nostri alleati in missioni individuali. Il modo in cui si gestiscono è integrato perfettamente nel contesto: per comunicare infatti si usano i piccioni viaggiatori e per aprire il menu dovremo raggiungere, naturalmente, la prima voliera disponibile.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: DS, PC, PS3, Xbox 360
Origine: Regno Unito
Developer: Bizarre Creations
Publisher: Activision
Genere: Azione/ Avventura
Uscita: Novembre 2010
Giocatori: 1-16

Profilo Bizarre Creations

Inizialmente conosciuta come Raising Hell Software, fondata nel 1988 da Martin Chudley, Bizarre Creations è nota soprattutto per la sua grande affinità con il genere di corse arcade, partendo dal lontano Formula One per PlayStation fino ad arrivare alla saga di grande successo Project Gotham Racing, realizzata in esclusiva per Microsoft Game Studios. Filosofia che si è ripetuta anche dopo l'acquisizione di Activision nel 2007, con il recentissimo Blur. Attualmente, lo studio di Liverpool sta spostando il proprio baricentro verso il genere degli sparatutto in terza persona. Blood Stone ne è un esempio.

Storia Bizarre Creations

Formula One **1996 (Multi)**
Metropolis Street Racer **2000 (Dreamcast)**
Serie Project Gotham Racing **2001-2007 (Xbox, Xbox 360)**
Geometry Wars: Retro Evolved **2005 (Xbox Live Arcade)**
The Club **2008 (Multi)**
Blur **2010 (Multi)**





UP: Oltre a imbracciare un vasto arsenale di bocche da fuoco, James Bond dovrà più volte risolvere le cose alla vecchia maniera.

007: Blood Stone

CONCEPT ■ Ritorna l'agente segreto più affascinante e carismatico che il cinema ricordi. Dai creatori di Project Gotham Racing, un gioco che promette tanta adrenalina e azione.

Un pizzico di "convinzione" per James Bond!

Non solo il remake di Goldeneye su Wii e Nintendo DS, ma anche un episodio totalmente inedito. Pare proprio che Activision abbia intenzione di rispolverare e lucidare al meglio il marchio James Bond sul versante videoludico. L'annuncio di Blood Stone è forse uno dei segreti peggio conservati che la storia di quest'industria ricordi, dato che voci sempre più concrete davano ormai per certo che Bizarre si sarebbe messa al lavoro su un titolo dedicato al famoso agente segreto. Così è stato, e alla prima presentazione cui abbiamo potuto assistere, dobbiamo dire di essere rimasti piacevolmente colpiti da quanto visto. Lo studio sembra dimostrare di aver imparato la lezione dall'inconcludente The Club, e si presenta con un videogioco carico di situazioni che non avrebbero nulla da invidiare al miglior film in circolazione sul carismatico 007. Azzardiamo pure che c'è quasi un taglio alla stregua di "Splinter Cell: Conviction" con fasi ludiche che concentrano, in un succoso misto, azione, stealth e avventura.
La demo, oltre a denotare un buon livello grafico, si è suddivisa in attimi distinti, che hanno confermato l'enorme duttilità degli schemi di gioco. Il buon James Bond, "interpretato" naturalmente da Daniel Craig, si è espresso in performance che andavano da infiltrazioni silenziose, accompagnate da interessanti soluzioni corpo a corpo per stendere di soppiatto i nemici, a inseguimenti in auto e motoscafo, fino a giungere a istanti colmi d'azione, vicinissimi, per funzionalità, a un normale sparatutto in terza persona con il classico sistema di copertura che ha ormai fatto la fortuna di tanti prodotti di questo tipo. E tutto questo in un solo livello! A confermare poi le analogie con il gioco Ubisoft vi è anche uno spiccato sistema di mira, chiamato "Focus Aim System", che permette di uccidere automaticamente un determinato numero di nemici mirando direttamente alla testa. Per quanto riguarda la trama, che è scritta da Bruce Feirstein (sceneggiatore di diversi degli ultimi film di 007, tra cui GoldenEye e Il domani non muore mai), si vedrà Bond collaborare con l'avvenente Nicole Hunter nel tentativo di respingere una cospirazione internazionale. Ci sono ancora poche informazioni in merito, ma è certo che la storia si concentrerà su aspetti come genetica e globalismo e non mancherà di pregiarsi di una regia altamente spettacolare.
Mentre attendiamo di saperne di più sul multiplayer, sul quale possiamo già confermare un supporto a sedici giocatori, siamo curiosi di vedere quanto Blood Stone riuscirà a sorprenderci. Le premesse sono ottime, ma sarà un mero fan service per gli amanti di James Bond o anche un action-adventure di qualità? Ai posteri la risposta.

Giovanni "Benenath" Ferlazzo



UP: L'obiettivo principale di Blood Stone è quello di riuscire a variare più volte lo svolgersi dei livelli. In questo caso, Bond sta guidando un motoscafo inseguito da un elicottero. E pensare che poco prima si stava solo infiltrando silenziosamente in uno yacht di lusso.





PRODIGI DELLA TECNICA

Alla bellezza del design è dovuto corrispondere anche un doveroso ammodernamento grafico: il team, avvalendosi ancora una volta dell'Unreal Engine 3, ha completamente riscritto il sistema di rendering e di illuminazione. È proprio a causa del particolare setting che c'è stato bisogno di ripartire dalle basi: trattandosi di una fortezza volante, nulla è mai completamente statico, a partire dagli altissimi edifici.

LEFT Sono stati mostrati finora vari tipi di nemici, tra cui un enorme pipistrello meccanico e un equivalente del Big Daddy chiamato Handyman, dinoccolato ibrido uomo-macchina che sovrasta Booker di un bel po' di misure...

LEFT Ken Levine ha dichiarato di non essere sicuro se inserire o meno una modalità multiplayer all'interno del gioco. Si stanno facendo degli esperimenti in merito, anche se tutto dipende da come riuscirà a renderla originale rispetto alle altre offerte già presenti sul mercato.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: USA
Developer: Irrational Games
Publisher: 2K Games
Genere: FPS
Uscita: 2012
Giocatori: TBA

Profilo Irrational Games

Irrational Games nasce nel 2007 per volontà di Ken Levine, Jonathan Chey e Robert Fermier. Nel corso degli anni, il team si è fatto un nome lavorando a titoli di grande successo per PC come System Shock 2, mettendosi in luce per le meccaniche originali e per lo stile peculiare dei suoi lavori. Nel 2005 lo studio viene acquisito da Take-Two Interactive e nel 2007 viene ribattezzato 2K Boston. Nel 2008 esce BioShock, gioco che riceverà oltre 50 premi tra cui l'ambito BAFTA come miglior gioco. In seguito al grande successo, questo team dalla forte personalità ha potuto riacquistare il suo nome originario.

Storia Irrational Games

System Shock 2
1999 (PC)
Freedom Force
2002 (PC)
Freedom Force vs. the 3rd Reich
2005 (PC)
SWAT 4
2005 (PC)
Tribes Vengeance
2004 (PC)
BioShock
2008 (Multi)

BioShock Infinite

CONCEPT L'acclamatissima serie BioShock viene ripensata da capo e dalle profondità sottomarine ci si sposta in una nuova utopia celata tra le nuvole.

Nel blu dipinto di blu

L'abbiamo ripetuto tante volte: l'autorialità non è un optional e il secondo BioShock, formalmente ben eseguito ma troppo simile a una stanca ripetizione del primo episodio, ne era la lampante dimostrazione. Per fortuna, il progetto di cui si è occupato negli ultimi tre anni Ken Levine, il padre della serie, è proprio quella continuazione che tutti stavamo aspettando. Solo che, ormai, è tempo di fare le valigie e abbandonare Rapture, perché il nuovo sogno irraggiungibile in stile art déco questa volta fluttua in mezzo alle nuvole e si chiama Columbia. Se il gioco sarà suggestivo almeno la metà della premessa, possiamo già aspettarci grandi cose. Nel mondo di Infinite, infatti, in occasione dell'Esposizione Universale gli americani hanno costruito un'enorme fortezza volante, assurta a simbolo dell'orgoglio nazionale, ma concepita in realtà come devastante apparato bellico. Un giorno, la nave sfugge al controllo e da quel momento in poi non se ne ha più traccia, se non qualche vagheggiata apparizione in svariati punti del globo. Nessuno poteva immaginare che a bordo era stata costruita un'intera città, con tanto di abitanti e grattacieli. Anche la tecnologia, che nonostante tutto era in potenza molto simile a quella attuale, è realizzata servendosi di mezzi antichi e naturalmente Infinite riprenderà il fortunato stile steampunk, la cui grande e più che mai attuale popolarità è in effetti scaturita dal primo BioShock. Ripensare un universo tanto affermato come quello costruito intorno a Rapture non è un'impresa facile, e certamente non deve essere stato indolore per Levine abbandonare un'ambientazione su cui il suo team aveva riversato una passione e una cura per il dettaglio quasi maniacale. Non ci si stupisce quindi che la stessa ricercatezza sia stata profusa anche nelle strade di Columbia: nonostante il cambio di setting, il feeling è esattamente quello che ci aspetteremmo, nella magnificente architettura, nelle insegne e nei manifesti alle pareti, che inneggiano alla purezza della stirpe americana e mettono in guardia dai pericoli dell'accettare a bordo commistioni razziali di qualsiasi tipo. Insomma, non è cambiato niente: BioShock è ancora in grado di ricreare prima di tutto un mondo, in grado di emozionare e, perché no, anche di far riflettere.

Proprio come Rapture, anche Columbia ha attraversato un periodo di crisi, e quando sale a bordo, Booker DeWitt, un agente della Pinkerton, la situazione ha già cominciato a degenerare da un po'. L'uomo è salito per ritrovare Elizabeth, una ragazza segregata lì fin dalla nascita, ma ben presto l'intera città gli si rivolta contro. Il gameplay è, per il momento, pressoché invariato: all'uso delle armi si alternano i poteri genetici, con nuove frecce al proprio arco come la possibilità di bloccare i proiettili. Anche Elizabeth ci darà una mano e, anzi, si tratta proprio di una componente fondamentale tanto della narrazione quanto del gameplay. La ragazza infatti è dotata di poteri sovrumani ma, allo stesso tempo, usarli le richiederà un grande dispendio di energie. Il dilemma di fronte al quale saremo posti, equivalente alla tragica scelta del sacrificio della Sorellina, è se sfruttarla a fondo per i nostri scopi oppure preoccuparsi della sua salute. Quello che ci auguriamo è che la riproposizione non sia proprio pedissequa e che il dilemma possa avere una profondità e delle conseguenze ben più incisive rispetto a quelle del primo BioShock.

Sotto tutti gli altri fronti, invece, non possiamo che dare la massima fiducia ad Irrational Games: Columbia è un invito a essere esplorata e goduta in ogni suo più piccolo anfratto e possiamo solo immaginare i segreti che nasconde. E il trailer mostrava un'altra meravigliosa invenzione: la Skyline, un sistema di rotaie sospese in aria a cui i personaggi possono attaccarsi per esplorare liberamente la città. Secondo la storia, era stata concepita come un mezzo di trasporto per la popolazione, e a noi servirà per spostarci da un punto all'altro, nella speranza che questo elimini con eleganza il fastidioso backtracking visto nel corso del primo episodio. Fluido e veloce, in alcune situazioni ci ritroveremo persino a combattere appesi a questo veicolo. E, come il primo BioShock ci aveva stupito con la grande e silenziosa protagonista della storia, l'acqua, in Infinite saremo circondanti da un superbo panorama di nuvole (soggetto ai cambiamenti climatici e a tutto quello che ne consegue). In altre parole, BioShock è sempre BioShock: bellezza struggente, tanto cervello e raffinatezza. Potremmo dire che, a questo giro, ci aspettiamo di vedere l'elemento GdR più integrato e meno accessorio, ma la realtà è che tutto quello che ci basta è un passaggio a bordo di Columbia...

Guglielmo De Gregori



Dragon Age II

CONCEPT Il primo capitolo narrava delle origini di un eroe, il secondo parte dal punto finale di una storia e la narra in flashback. Ciò che non cambia è la volontà di BioWare di offrire il miglior GdR fantasy mai visto.

Pronti a impersonare una leggenda?

Quando si tratta di parlare di narrazione interattiva (e qui nella redazione di GR è uno dei temi più caldi e di maggiore interesse), BioWare è sempre il mio esempio preferito. Come dimostrato nei suoi primi gloriosi giochi e ancor di più negli ultimi Dragon Age: Origins e Mass Effect 2, BioWare ha molto semplicemente una marcia in più rispetto a tutti gli altri team. Non solo i suoi giochi presentano scenari credibili e originali, personaggi di spessore e sceneggiature avvincenti e ben costruite, ma risultano adulti e accattivanti nel senso più pieno e importante del termine. Superficialmente, si potrebbe pensare che i titoli BioWare siano adulti perché contengono sangue, violenza e persino sesso (una rarità, in ambito videoludico), ma non sono questi elementi a fare la differenza... perlomeno, non è la loro presenza, quanto il modo con cui il team utilizza queste componenti, che del resto sono gli elementi primari delle emozioni umane. Ira, concupiscenza, amore, vendetta. E, non a caso, le opere BioWare conquistano e fanno infervorare. In Dragon Age II, da noi esaminato durante una sessione a porte chiuse alla gamescom di Colonia, lo storytelling interattivo è ulteriormente arricchito, reso più complicato (e di conseguenza intrigante) da un nuovo fattore: lo scollamento, quantomeno possibile, tra la verità narrata e quella dei fatti storici realmente accaduti. Il punto infatti è che le vostre eroiche vicende verranno rievocate da un personaggio esterno, che vedremo narrare le gesta del nostro alter ego e dei suoi compagni di avventura. Dopo aver sperimentato una battaglia particolarmente cruenta nella quale il nostro protagonista mieteva vittime senza pietà né esitazioni, abbiamo infatti visto staccare sul narratore. Interrotto dal suo interlocutore, una donna apparentemente molto interessata a noi e alla nostra storia, egli viene accusato di stare esagerando. Probabile, è costretto ad ammettere il nostro involontario "biografo", che successivamente accetta di raccontare una versione più verosimile della sua storia. Eccoci quindi a rivivere la stessa battaglia. La stessa? Be', in realtà niente affatto. Non solo le premesse della battaglia sono ben diverse, ma anche il suo svolgimento, con nemici più ostici, incantesimi meno potenti e in minor numero e, in generale, una maggiore difficoltà (ora il feeling è più quello di Origins, mentre prima il gioco sembrava quasi un action game sopra le righe). Non solo: il finale dello scontro, senza voler rovinare nulla del gioco, è ben più tragico ed emotivamente d'impatto.

Dragon Age II presenta ovviamente molte altre nuove caratteristiche, tra cui uno sviluppo delle abilità ad albero maggiormente complesso e un modo di interpretare le linee di dialogo scelte che varia in base al tipo di personaggio che state interpretando (se ad esempio siete degli spietati senza cuore e sceglierete di dire una frase da paladino senza macchia, questa suonerà ironica...), ma ci è sembrato giusto puntare la vostra attenzione su questo profilo, che crediamo possa davvero significare un punto di svolta nella narrazione interattiva.

Francesca "Franny" Noto





UP Il sistema di combattimento sarà ulteriormente migliorato, e le classi dei personaggi ulteriormente sfruttate. Dimenticatevi, questa volta, di usare il ladro allo stesso modo del guerriero da mischia in prima linea!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC, PS3, Xbox 360
Origine: Canada
Developer: BioWare
Publisher: Electronic Arts
Genere: GdR
Uscita: Marzo 2011
Giocatori: 1

Profilo BioWare

Signora assoluta dei GdR, BioWare è nata nel 1995 a Edmonton, in Canada, e al momento conta anche una sede ad Austin, in Texas. Portata alla gloria da Baldur's Gate nel 1998, ha successivamente consolidato il successo con altri grandi titoli quali Neverwinter Nights, Star Wars: Knight of the Old Republic e i recenti IP di Dragon Age e Mass Effect. Una curiosità: i suoi tre fondatori sono tutti medici, e attualmente uno dei tre, Augustine Yip, ha lasciato il business dei videogiochi per tornare alla sua vecchia professione.

Storia BioWare

Baldur's Gate **1998 (PC)**
Neverwinter Nights **2002 (PC)**
Star Wars: KOTOR **2003 (Multi)**
Mass Effect **2007 (Multi)**
Dragon Age: Origins **2009 (Multi)**
Mass Effect 2 **2010 (Multi)**

Star Wars: The Old Republic

CONCEPT ■ BioWare torna su Star Wars e si cimenta per la prima volta con un mondo persistente, avvalendosi di tutte quelle idee che nel corso degli anni l'hanno resa la regina della narrazione interattiva.

La Forza scorre potente in questo MMORPG... o sono solo balle spaziali?

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3
Origine: Giappone
Developer: Capcom
Publisher: Capcom
Uscita: Inizio 2011
Genere: Picchiaduro
Giocatori:1-2

Profilo BioWare

BioWare è stata fondata nel 1995 dai medici Ray Muzyka, Greg Zeschuk e Augustin Yip. La compagnia è focalizzata nella creazione di giochi per PC e console con una forte componente narrativa. Attualmente, lo studio conta quasi 400 persone, ripartite tra le sedi di Edmonton e Austin. Nel 2007 ha realizzato Mass Effect, GdR a stampo fantascientifico che l'ha definitivamente consacrata al grande pubblico, e nel 2008 è stata infine acquistata da Electronic Arts.

Storia BioWare

Baldur's Gate
1998 (PC)
Neverwinter Nights
2002 (PC)
Mass Effect
2007 (Multi)
Dragon Age: Origins
2009 (Multi)
Mass Effect 2
2010 (Multi)

Quando Star Wars Galaxies era nel pieno del suo vigore, chiunque avrebbe riso all'idea che uno dei tanti MMORPG in circolazione, basato su di una licenza forte ma certo non tanto quella dell'esalogia lucasiana, avrebbe potuto spodestarlo. È talmente risaputo com'è poi andata la storia, che non c'è neanche bisogno di fare nomi. A distanza di anni, Star Wars vuole tornare a imporsi sull'online, e questa volta ci prova proponendo un setting amato e riconosciuto come quello di Knights of the Old Republic, l'acclamato GdR di BioWare. E, se tutto andrà per il verso giusto, c'è il serio rischio di trovarci di fronte a un mondo persistente con delle idee quantomeno diverse dal solito. Sì, perché in quest'operazione la casa di Mass Effect ha prelevato tutta la sua sapienza in merito alla narrazione interattiva e l'ha innestata all'interno di un contesto online. Da quanto abbiamo visto finora, tutti gli sforzi sono stati concentrati nel far sentire il giocatore importante all'interno di un'ambientazione massiva e popolata da migliaia di altri avventurieri come lui. Gli accorgimenti sono di vario genere: tanto per dirne una, le quest non sono più dei semplici muri di testo da leggere distrattamente e accettare, ma sono fornite attraverso dei dialoghi interamente doppiati e con tanto di bivi al loro interno. In tutto questo, gioca un ruolo fondamentale la progressione del personaggio: all'inizio ci sarà chiesto se vogliamo essere un Jedi o un Sith e potremo scegliere tra tutta una serie di classi prese di peso dall'immaginario della saga. Andando più avanti, potremo intraprendere decisioni che ci faranno rientrare nel lato oscuro o in quello luminoso della Forza e ogni classe avrà delle particolari specializzazioni tra cui scegliere, che influenzeranno l'approccio al gameplay e il tipo di equipaggiamento. Durante la sessione demo, abbiamo scelto di muoverci nei panni di un Sith, inquisitore: si tratta ancora di un semplice allievo e, dopo una serie di dialoghi a cui anche il nostro personaggio prende parte, ci sono state assegnate delle prove d'iniziazione piuttosto canoniche. Ma la vera novità è la connessione che si prova nei confronti dell'avatar, di cui potremo decidere atteggiamenti e personalità. Il rischio di trovarci di fronte a un ibrido né carne né pesce è comunque da considerare: dopotutto, in un contesto multiplayer è dif ficile dare al giocatore la possibilità di causare conseguenze permanenti sul mondo come in un qualsiasi GdR in singolo. Ma se BioWare riuscirà a dare l'illusione di vivere un'avventura personale, sfruttando al contempo tutte le opportunità della socialità massiva, potremo salutare The Old Republic come il salvatore di un genere da lungo tempo anacronistico e stantio.

Guglielmo De Gregori







Right: Proprio come accadeva in Knights of the Old Republic, nel corso del gioco guadagneremo alcuni alleati e, a seconda delle scelte intraprese, cambierà il loro atteggiamento nei nostri confronti. È lecito chiedersi che posto possano avere dei compagni di party non giocanti in un contesto massivo...



Dungeon Siege 3

CONCEPT ■ Torna la saga fantasy che fu di Chris Taylor, dalle sapienti mani di Obsidian.

■ UP Il motore grafico proprietario promette di eliminare qualsiasi caricamento. Un vezzo della serie, per chi ricorda i precedenti.

Ci sono assedi che durano tutta una vita...

Esistono, tra titoli leggendari e oscenità indicibili, produzioni solide o se vogliamo oneste; ancora meglio, parti con spalle robuste e ciglio fiero, che pur non scatenando visioni mistiche e deliri di massa, rimangono nel cuore razionale, vuoi per un Chris Taylor artigiano dei tempi moderni o la bella pubblicità filmica di un molesto Uwe Boll. Questi due nomi portano automaticamente, per chi ha buona memoria, a Dungeon Siege, GdR action di pregevole fattura giunto al terzo episodio, appena prima che l'ombra di un certo Diablo torni a oscurare ogni confronto. Stavolta il famoso game designer è rimasto in veste di supervisore, ma i manovali, invece di Gas Powered Games, sono i certosini ragazzi di Obsidian, un team che ha apportato i suoi tratti distintivi alla formula originale: un universo molto meno lineare di prima e una direzionalità dei combattimenti che sfrutta qualsiasi possibile direzione; una personalizzazione grafica capace di trasmettere un'identità peculiare dei propri personaggi (la caratterizzazione estetica sarà sia appagamento ma anche indicatore di cosa potremo indossare e cosa no, e varierà apprezzabilmente da classe a classe), per un sistema di combattimento snello e veloce, tra fendenti di spada e incantesimi voraci, come tradizione vuole. Con pochi e agili comandi potremo gestire scontri su vasta scala, tra grandiosi effetti di luce e panorami esterni che già ora mozzano letteralmente il fiato. Per varcare tali meraviglie, il nostro avatar farà affidamento nel single player a un baldo compagno controllato dall'AI, a differenza del passato dove potevamo contare su un intero team di avventurieri; la vera novità è che questo famiglio può, con la semplice pressione di un tasto, passare ai comandi di un giocatore umano appena giunto in salotto a darci man forte. Il taglio maggiormente arcade si conferma nella modalità multiplayer a 4 e nel ritorno delle battaglie con i granitici boss che tanto sanno di vecchia scuola; ancora, il sistema di classi e abilità, basato su tre alberi di skill, si presenta ricco ma assai amichevole, per non tediare oltre termine le nostre meningi. Affidandosi al terzo occhio, l'aura di Dungeon Siege mostra un'ostinata sicurezza, grazie anche a una vana dark che ricorda molto Dragon Age. Il suo mondo trasuda pienezza e brutalità con stesso e identico ritmo e, sebbene la strada da compiere sia ancora lunga, l'impressione è senza dubbio di calibrato entusiasmo.

Il guanto di sfida ferrato è stato quindi lanciato al cornuto targato Blizzard; forse la vera fine del mondo non attenderà il 2012.



Enrico Gandolfi

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: USA
Developer: Obsidian Entertainement
Publisher: Square Enix
Genere: GDR
Uscita: Metà 2011
Giocatori: 1-4

Profilo Obsidian Entertainement

Nata nel 2003 dalle ceneri dei gloriosi e mai troppo rimpianti Black Isle Studios, Obsidian è divenuta in pochi anni sinonimo di giochi di ruolo aperti, organici e capaci di ricalcare licenze non facili, su tutte quella relativa al monumentale Star Wars; ha inoltre dimostrato di saper continuare serie non proprie, dimostrandosi all'altezza di colossi quali Bioware, di cui ha perpetuato le saghe di Neverwinter Nights e KOTOR; una occorrenza ripresentatasi appunto con Dungeon Siege.

Storia Obsidian Entertainement

Star Wars: Knights of the Old Republic 2
2004 (Xboz, PC)

Neverwnter Nights 2
2006 (PC)

Alpha Protocol
2010 (Multi)

Shadows of the Damned

CONCEPT ■ Devil May Cry incontra l'Unreal Engine, e quello che ne viene fuori è... in qualche modo, palesemente scontato. Anche se gli autori sono Suda 51 e Shinji Mikami.

Suda 51 + Shinji Mikami = soltanto il solito shooter in terza persona?

Per le vie Shinjuku e dintorni gli otaku ne parlano già come il padre morale di tutti gli sparatutto, e un po' c'è da capirli... Non capita proprio a ogni Tokyo Game Show che due tipacci come Suda 51 e Shinji Mikami presentino al pubblico un nuovo progetto sviluppato a quattro mani. Se dal punto di vista mediatico l'annuncio vanta senz'altro il peso specifico di una bomba termonucleare, i meri fatti sembrerebbero tuttavia tradire l'avvento di un action game in terza persona tutt'altro che originale. E non importa poi molto se i due guru si affrettano a bollare la loro creazione con il rivoluzionario appellativo di "Psicological Action Thriller": video alla retina, il tutto non pare di fatti volersi spingersi molto oltre il tentativo di gettare un ponte tra Occidente e Oriente, alternando magari sequenze shooter con inquadratura a spalla a occasionali escursioni alla Dead Rising. Troppo severi, dite? In effetti ce l'eravamo rimproverato anche noi, ma quando dal grande pulpito due designer di tale rango aggiungono soddisfatti che il plot alla base del gioco vedrà i giocatori interpretare "un cacciatore di demoni scendere negli inferi per reclamare l'anima della sua amata", beh, la sindrome del boia da carta stampata non può davvero che manifestarsi in tutta la sua brutalità. Fortuna allora che il buon Suda abbia subito corretto il tiro, alludendo a un Oltretomba esteticamente lontano dall'abusata iconografica cristiana. Prima che possiate però ipotizzare chissà quale alternativa, tipo sagra del cinghiale in Val di Susa, è comunque bene metter subito le cose in chiaro: seppur scevro di satanassi e vermiglie fiamme a decorarne le mura, l'Inferno di Shadows of the Damned non presenterà altro che le sembianze di una metropoli europea a caso. Un luogo che ricordi magari una versione distorta e desolata di Praga, o ancor più plausibilmente, uno dei tanti scenari visti in quel di Devil May Cry. Tutto il resto, a occhio e croce, pare riflettere gli estremi del puro manierismo accademico di genere: spacconate, tette, motociclette e boss dal grottesco profilo, cui faranno da adeguato contraltare atmosfere degne del film "Dal tramonto all'alba". Mikami/Suda come Tarantino/Rodriguez dunque? Forse. In tal senso, l'unica certezza è che Shadows of the Damned non mancherà di mandare in visibilio tutti gli esponenti di una determinata frangia della milizia degli hardcore gamer, aiutando, al contempo, molti altri a sentirsi dei videogiocatori tutti d'un pezzo.

Gianpaolo Iglio

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360
Origine: Giappone/Stati Uniti
Publisher: Electronic Arts
Developer: Grasshopper Manufacture
Genere: Sparatutto
Uscita: 2011
Giocatori: 1

Profilo Grasshopper Manufacture

Balzati agli onori della cronaca per aver firmato hit del calibro di Killer 7 e No More Heroes, i ragazzi di Grasshopper si affacciarono sulla scena videoludica nel 1999, realizzando The Silver Case per PSX. Dopo aver dato vita all'intrigante Flower, Sun And Rain (PS2), diedero vita ai due capitoli della Saga Shining Soul per Game Boy Advance (2003-2004). Grazie al talento di uomini come Goichi Suda, la qualità dei prodotti sviluppati dall'azienda nipponica è andata crescendo sempre più, fino a consacrarla come una delle realtà più floride dell'intera scena videoludica orientale.

Storia Grasshopper Manufacture

The Silver Case
1999 (PlayStation)
Flower, Sun and Rain
2001 (PS2)
Shining Soul
2003 (Game Boy Advance)
Killer7
2005 (Multi)
No More Heroes
2008 (Wii)
No More Heroes 2
2010 (Wii)



UP Garcia Osbourne, il protagonista assoluto del gioco, vanterà un grezzo look da bello e dannato, con tanto di tatuaggi e chiodo annessi.



RIGHT: Tra le note interessanti, Shadows of the Damned sfrutterà l'impatto di una colonna sonora realizzata interamente da Akira Yamaoka, profeta della Silent Hill experience.



Might & Magic Heroes VI

CONCEPT Ubisoft tiene viva la fiamma degli strategici a turni dando luce verde allo sviluppo del sesto capitolo della gloriosa saga che un tempo si chiamava Heroes of Might & Magic.

Il vero Stratega è colui che pensa. Ora e sempre

Chi ama gli strategici a turni come l'autore di questo articolo ha ben chiaro in mente il perché di questa sua presa di posizione: sebbene gli RTS possano sfiorare la perfezione (e su questo numero trovate l'esempio perfetto in StarCraft II: Wings of Freedom), non potranno mai ricreare quella sacrale concentrazione che scatta mentre esaminiamo il teatro di guerra e meditiamo su quale sarà la nostra prossima mossa. Perché la vera strategia è pensiero, concentrazione assoluta, riflessione. Heroes of Might and Magic, serie nata grazie al binomio New World Computing (Jon Van Caneghem) e 3DO e approdata dal quinto episodio in Ubisoft, è stata dal 1995 uno dei baluardi di questo genere, e fa piacere vedere che il gigante transalpino non si è dimenticato di chi ancora ama questi meravigliosi titoli, oggi così rarefatti e (ahimè) bistrattati.

La palla, questa volta, passa nelle mani dell'ungherese Black Hole Entertainment, studio profondamente appassionato di questa serie, come ho potuto verificare durante la demo a porte chiuse alla gamescom di Colonia. Quel che si nota subito, infatti, è una grande prudenza nel gestire una serie che, in ultima analisi, vive solo grazie alla sua nicchia di fedelissimi, tutti piuttosto conservatori e giustamente timorosi di veder stravolti i meccanismi che da sempre hanno reso questa epopea unica al mondo.

La storia parte circa 500 anni prima del quinto episodio e si incentra sui cinque fratelli di una dinastia reale, il che significa cinque campagne con diverse fazioni, ciascuna slegata dalle altre ma tutte connesse. Se sul piano tecnico il titolo si mostra in buona forma, sviluppando quanto visto nel precedente capitolo, vero stacco rispetto al passato, a livello di gameplay siamo rimasti molto contenti, perché la formula magica di Heroes è stata preservata integra, con pochi importanti esperimenti tutti da confermare nella loro validità ma certamente intriganti per i cultori della serie. Da una parte, potremo decidere di trasformare le città conquistate nella tipologia propria della nostra fazione, per uniformare la produzione militare. In secondo luogo, il team di sviluppo ha deciso di legare il possedimento delle singole risorse alla cattura di speciali fortini di zona, che diventeranno quindi vitali crocevia da attaccare e difendere, con buona pace di molte vecchie tattiche volte a sfilare ai nemici le risorse una a una tagliando alle città avversarie gli approvvigionamenti necessari a edificare difese e truppe. Vedremo se il nuovo modello funzionerà, ma una cosa è certa. Le premesse per un grande ritorno ci sono tutte.

Marco Accordi Rickards

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: Ungheria
Developer: Black Hole Entertainment
Publisher: Ubisoft
Genere: Strategico a turni
Uscita: 2011
Giocatori: TBA

Black Hole Entertainment

Black Hole Entertainment è situato a Budapest. Attivo da oltre 9 anni, è la riprova che l'Est europeo è ormai un polo importante per lo sviluppo videoludico. Prima che con Ubisoft, ha lavorato con alcuni dei più grandi publisher internazionali, da Namco Bandai a SEGA, passando anche per Electronic Arts (Armies of Exigo). Lo studio attualmente cerca programmatori e artisti; maggiori informazioni sul sito ufficiale: www.blackholegames.com.

Capitoli principali della saga Heroes of Might and Magic

Heroes of Might and Magic
1995 (PC, Mac, GBC)
Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars
1996 (PC, Mac)
Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia
1999 (PC, Mac)
Heroes of Might and Magic IV
2002 (PC, Mac)
Heroes of Might and Magic V
2006 (PC, Mac)



RIGHT La scacchiera dello scontro tattico tra eserciti che vedete in questa immagini rassicurerà i fedelissimi della serie: le meccaniche di battaglia restano fortunatamente invariate.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: Austria
Developer: Spellbound
Publisher: JoWood
Genere: GdR d'azione
Uscita: Fine 2010
Giocatori: 1

Profilo Spellbound

Spellbound è stata fondata nel 1994 da Armin Gessert, che ha lavorato nell'industria videoludica fin dal 1984. Divenuto piuttosto famoso grazie alle serie di Desperados e Airline Tycoon, il team si è sempre contraddistinto grazie a uno stile tipico e un feeling unico in tutti i suoi giochi. Con più di 40 membri all'attivo tra disegnatori, programmatori, artisti e autori (tutti appassionati videogiocatori) Spellbound vanta una squadra di tutto rispetto che al momento è impegnata nella realizzazione del prestigioso Gothic 4.

Storia Spellbound

Desperados
2001 (PC)
Airline Tycoon Deluxe
2003 (PC)
Desperados 2
2006 (PC)
Helldorado
2007 (PC)
Giana Sisters DS
2009 (Nintendo DS)



UP A seconda delle armi che userete e dei nemici che affronterete, l'impatto e i danni avranno effetti differenti.

Arcania: Gothic 4

CONCEPT JoWood ci riprova con Gothic 4, affidando ai ragazzi di Spellbound il rinnovamento della serie. Nuovo eroe e nuovo mondo, per un gioco che vuole riconquistare i fan.

Mai far arrabbiare un pastore...

Non è mai facile cercare di riconquistare il pubblico dopo un insuccesso (per quanto parziale lo si voglia considerare). JoWood ha dovuto rimboccarsi le maniche dopo le dure critiche mosse a Gothic 3 e, decisa a non ripetere l'errore, ha messo lo sviluppo del seguito nelle sapienti mani dei ragazzi di Spellbound, conosciuti soprattutto per la serie Airline Tycoon. Gothic 4 è un GdR d'azione che, sebbene solo in parte, strizza l'occhio ai capitoli precedenti: il gioco è ambientato nello stesso mondo delle precedenti iterazioni e, nonostante la voglia di rinnovamento, il giocatore sarà ancora una volta chiamato a impersonare un eroe "per caso" che da solo cercherà di opporsi alle forze del male.

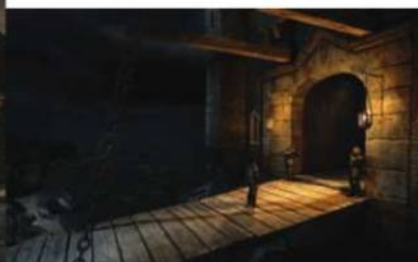
In questo quarto episodio, il protagonista sarà un pastore che scoprirà che l'improvvisa distruzione del suo villaggio è stata ordinata dal dispotico Re Rhobar III per ragioni sconosciute. Da quel momento in poi, inizierà un tortuoso viaggio di rabbia e vendetta che ci porterà all'inevitabile scontro con il sovrano. Il gioco sarà ambientato dieci anni dopo Gothic 3, con la ricomparsa di alcuni dei personaggi dei precedenti capitoli.

I programmatori promettono oltre 40 ore di gioco in media per il totale completamento (un po' meno, dunque, del capitolo precedente) e almeno 50 tipologie di creature differenti da incontrare e affrontare lungo l'avventura. Tre le classi tra cui scegliere, nelle prime fasi della storia: mago, arciere o spadaccino, ciascuna con le sue abilità. Se lo spadaccino avrà la possibilità di realizzare letali combo all'arma bianca, l'arciere sarà un tiratore provetto ed eccellerà nel combattimento a distanza, mentre il mago potrà specializzarsi tra magie di fuoco, ghiaccio o fulmine, con diversi approcci alla lotta. Grande novità è la presenza di rune magiche che permettono di imparare nuovi incantesimi, alcuni a utilizzo singolo, altri a uso multiplo.

Le battaglie, più fluide e godibili, saranno comunque legate alle più classiche tipologie di scontro, per non scontentare i puristi del genere, e il protagonista ovviamente crescerà e, grazie alle nostre scelte, diventerà un eroe unico a ogni partita. Le certezze non mancano, il titolo è solido e possiede una trama intrigante; d'altro canto qualche piccolo dubbio persiste ed il tempo ormai è pochissimo, considerando che l'uscita è prevista per il 12 ottobre per le versioni PC e Xbox 360, mentre resta ignota quella per PS3.

Roberto de Luca





RIGHT Il passaggio tra il giorno e la notte è accuratissimo: con il trascorrere delle ore sarà impossibile non notare tutti i piccoli dettagli di ombre e colori cambiare in modo realistico.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PlayStation 3
Origine: Giappone
Developer: Sega
Publisher: Sega
Genere: Action adventure
Uscita: 2011
Giocatori: 1

Profilo
Toshiro Nagoshi

Nonostante le sue maniere brusche e talvolta insolenti siano frustranti, Toshihiro Nagoshi di Sega resta pur sempre una figura che ha lavorato a una serie strabiliante di capolavori e semplici bei giochi. Basterebbe Super Monkey Ball per farlo perdonare.

Storia
Toshiro Nagoshi

Yakuza 3
2009 (PS3)

Spikeout Battle Street
2005 (Xbox)

Yakuza
2005 (PS2)

F-Zero GX
2003 (GC)



UP: Dopo tre episodi, il plot di Yakuza si è trasformato in un labirintico ammasso di personaggi e linee narrative; i fan saranno estasiati di sapere che Yakuza 4 ci porterà ancora più addentro alle avventure di Kazuma Kiryu nel sottobosco criminale giapponese.

YAKUZA 4

CONCEPT La peculiare serie Sega arriva con l'ormai fisiologico ritardo in Occidente, stavolta completa di hostess club.

Basteranno più personaggi e più esplorazione a scacciare il senso di more of the same?

La serie di Yakuza non ha mai avuto molta fortuna sui nostri lidi. Quando il primo episodio venne pubblicato nel panorama post-San Andreas del 2005, il suo connubio di storia criminale carica di tensione, di esplorazione punteggiata da risse casuali e di bizzarri minigiochi era una boccata d'aria fresca. Sfortunatamente, il suo seguito ha seguito la medesima falsariga con un'aderenza eccessiva, amplificandone i difetti senza riuscire a migliorarne i pregi. Nel momento dell'uscita di Yakuza 3, la recensione avrebbe potuto essenzialmente scriversi da sola: stessi successi, stessi problemi, stavolta con l'aggiunta di una narrazione mal gestita. Yakuza 4 potrebbe essere la spinta verso la novità che la serie richiede ormai a gran voce. La storia proseguirà l'impianto già stabilito, e a regola d'arte: i vari episodi di Yakuza possono vantare alcune fra le migliori cut scene e fra i doppiaggi meglio recitati reperibili in giro. Il distretto di Kamurocho, riproduzione iperrealistica dell'area di Kabukicho all'interno del quartiere tokyota di Shinjuku, conterrà da parte sua tre nuove zone: tetti, vicoli e metropolitana. Il riluttante boss Kazuma Kiryu sarà nuovamente un protagonista di spicco, ma Yakuza 4 includerà tre nuovi personaggi giocabili ciascuno dotato di un proprio stile di combattimento e di una manciata di mosse e armi uniche. Il ruolo che questi personaggi rivestiranno nella storia è qualcosa su cui ci piacerebbe molto sapere di più, ma Sega ha preferito concentrarsi sui loro diversi modi di picchiare la gente. Dunque, accontentiamoci. Per primo abbiamo visto Akiyama, il più veloce, che sembra ottenere i risultati migliori passando fra un nemico e l'altro e assestando attacchi fugaci e leggeri. Tanimura è un esperto di arti marziali nonché il più tecnico dei combattenti, dotato di notevoli combo atletiche. Saejima è infine il più robusto e potente del trio, e può infliggere danni ingenti anche con uno soltanto dei suoi lentissimi attacchi. Kazuma occupa uno spazio intermedio fra queste rose di abilità così contastanti, fungendo da classico personaggio a tutto tondo per chi non volesse adeguarsi alle eccentricità degli altri. Abbiamo inoltre avuto modo di vedere alcune delle nuove mosse 'heat' del gioco, incluso un attacco ambientale i cui il nemico viene lanciato da un tetto verso l'asfalto sottostante e l'inevitabile destino.

Tuttavia, benché il combattimento fosse accattivante, le risse sono pur sempre state sin dall'inizio una delle migliori qualità della serie. Volendo trovare un problema, questi scontri e la storia non si sono mai trovati a loro agio uno accanto all'altro, con l'infinita successione dei primi a interrompere ogni pochi secondi i propri progressi diventando ben presto un'insopportabile seccatura.

I precedenti Yakuza hanno tutti fatto leva sulla quantità: più combattimenti, più oggetti, più minigiochi. Nessuno ha mai posto l'enfasi sul controllo qualitativo. Posiamo accettare la presenza di nuove aree da esplorare e di nuovi personaggi da incontrare, ma per il resto speriamo che Yakuza 4 si conformi all'idea che talvolta per raggiungere risultati migliori bisogna (paradossalmente?) offrire di meno.

Virginia Petrarca

DOWN: Saejima è il più grosso e lento dei nuovi personaggi, ma può provocare danni spropositati con pochi attacchi.



"Yakuza 4 conterrà quattro personaggi giocabili, ciascuno con un proprio stile di combattimento e con mosse e armi uniche"

LA RIVISTA PER I VERI MANIACI DELLA PLAYSTATION



RECENSIONI MOVE I PRIMI GIUDIZI SULLA NUOVA PERIFERICA SONY!

PS3 PS2 PSN PSP

TUTTO IL MONDO PLAYSTATION!

PS MANIA

REGALO INCREDIBILE! DEMO GIOCABILI IN OMAGGIO!

FIFA 11
AFFRONTATE L'INTERA CARRIERA NEI PANNI DEL PORTIERE!

RESISTANCE 3
ANNUNCIATO UFFICIALMENTE IL NUOVO CAPITOLO

BIOSHOCK INFINITE
NUOVA AMBIENTAZIONE, NUOVI POTERI E NUOVI PERSONAGGI!

PROVA ESCLUSIVA!

CALL OF DUTY BLACK OPS
ABBIAMO TESTATO APPROFONDITAMENTE TUTTE LE NOVITÀ MULTIPLAYER DEL GIOCO PIÙ ATTESO DELL'ANNO!

Settembre 2010 N. 115 Mensile € 4,50



IN REGALO UN BLU-RAY PER PROVARE I MIGLIORI GIOCHI PER LA TUA PS3

ALL'INTERNO

- NEWS
- ANTEPRIME
- RECENSIONI
- STRATEGIE E CODICI



IN EDICOLA!

A 4,50 EURO

play media company

www.playmediacompany.it •
www.psmania.it

Ritorno a Wonderland





Dopo un'assenza di dieci anni, la già eccentrica eroina iconica di Lewis Carroll ricreata da American McGee riceve un sequel di nome Alice: Madness Returns. Abbiamo visitato gli uffici di Spicy Horse a Shanghai per saperne di più su questo nuovo, ambizioso progetto e sulle dinamiche che potrebbero renderlo un successo

LA FASE DI AVVICINAMENTO È SEMPRE UGUALE. AUna lunga e ampia arteria soffocata dal traffico e costeggiata da edifici torreggianti; una sinfonia di vetro, acciaio e caffetterie. Per quanto creativo sia uno sviluppatore e per quanta personalità riversi nei suoi giochi, vedere con i propri occhi il luogo dove la magia si compie è immancabilmente deludente. Nella nostra immaginazione, Valve esiste in un'austera e opprimente città schiacciata da un regime totalitario, dove è costretta sporadicamente a interrompere lo sviluppo di Episodio 3 da assillanti ondate di zombie: nella realtà occupa alcuni piani della succursale di una catena di hotel nel sonnolento centro di Washington.

Sotto questo e molti altri aspetti, Spicy Horse è diversa. Shanghai è un tumultuoso scontro di vecchio e vertiginosamente nuovo, ma il quartier generale della casa sembra un altro mondo rispetto alla modernità esuberante che altera rapidamente il volto della città.

Dentro lo studio le differenze sono più sottili, ma non meno considerevoli. Pavimenti verniciati di legno scuro, travi del tetto a vista, antico mobilio cinese che occupa ogni angolo e pertugio, un'impalpabile nota d'incenso che aleggia nell'aria. Dove sono le lampade al neon accecanti, le pareti beige e le file di cubicoli tutti identici tra loro?

A quest'osservazione, American McGee ride. "La primissima volta che sono venuto a Shanghai... credo fosse il Capodanno

QUANDO ALICE SALTA, LA SUA GONNA LE PERMETTE DI PLANARE SU LUNGHE DISTANZE MENTRE SI LASCIA DIETRO UNA SCIA DI SIMBOLI COLORATI.

Cinese, prima che fondassimo lo studio, quando vivevo a Hong Kong. Siamo andati a una festa in un magazzino e ricordo di essermi guardato attorno e di aver pensato: 'Questo posto è maledettamente strepitoso. Un giorno o l'altro voglio aprire una ditta così'".

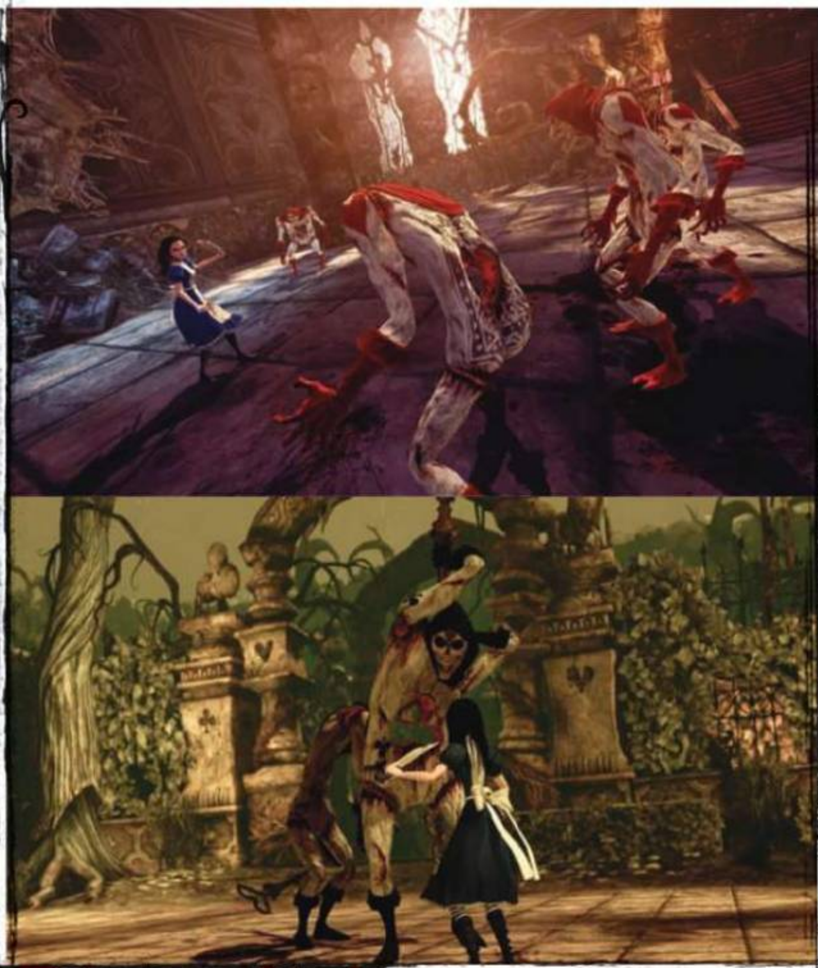
L'EDIFICIO SECOLARE E LE PARETI DI MATTONI INDIGENI SEMBRANO INADATTI ALL'AMBIENTE, MA SONO COERENTI CON QUANTO MCGEE STA CERCANDO DI RAGGIUNGERE DA QUANDO HA CHIUSO LA SUA VITA IN UNA VALIGIA PER TRASFERIRSI IN CINA. Attraverso gli alti e i bassi, le forze trainanti sono sempre state la fame di nuove esperienze e la volontà di imparare dai propri errori. "Penso che tutto abbia un ciclo vitale naturale", dice, "e se ho imparato qualcosa nella mia esistenza... prendiamo il mio allontanamento da EA. È stata la fine di Alice solo perché me ne sono andato? Chiaramente no, perché siamo tornati di nuovo e guardate qui. Shanghai è un'esperienza straordinaria e diversa da tutte le altre, e motore di tutto è stato il mio licenziamento da id. Quando mi trovavo in id, non riuscivo a immaginare nulla al di là dell'orizzonte, ma proprio il fatto che mi abbiano portato in questo nuovo mondo, aprendomi tante possibilità, e poi detto 'va bene, con te abbiamo finito'... mi ha sconvolto così tanto che da una parte piangevo per aver perso una grande opportunità, ma dall'altra pensavo: ora ho il mondo davanti. Posso andare ovunque e fare qualunque cosa". Inizialmente, quella nuova esperienza era la Cina stessa, ma è poi diventata Spicy Horse, che McGee ha fondato assicurandosi un accordo per la realizzazione di Grimm su GameTap. Il suo tempo in id Software ed EA gli ha insegnato preziose lezioni sulla produzione di videogiochi e sull'importanza di una cultura lavorativa forte per la produttività e il successo di ogni studio. Non gli interessava radunare una forza lavoro ammucchiando decine di estranei tutti in una volta, separando le paghe fra dipendenti occidentali e cinesi, e lavorare in un ambiente che avrebbe potuto trovarsi in qualsiasi città del pianeta. Voleva capire ogni singolo membro del team professionalmente e umanamente, garantire lo stesso stipendio a tutti gli impiegati indipendentemente dalla nazionalità e

Quando siamo nati, ci siamo detti di crescere a un ritmo molto lento. Il nostro obiettivo non è mai stato essere grandi



Spirito di squadra

SPICY HORSE è fiera della propria efficienza più di qualunque altro studio da noi incontrato. Nessun individuo è più grande della "procedura", cosa che genera per i suoi dipendenti una qualità della vita che American McGee ritiene ineguagliata nell'industria videoludica. McGee non è certo tipo da generalizzare sulle diverse culture, ma anch'egli ammette che sia difficile immaginare che questo sistema possa funzionare in occidente, dove regna supremo quel che lui definisce l'approccio "alla John Wayne". "Qui si ha una mentalità di squadra molto potente e altruista", dice. "Ne ho visto delle manifestazioni molto buffe. A Hong Kong, il proprietario della compagnia venne e disse: 'Voglio sostituire tutti i vostri vecchi CRT con dei monitor LCD. Ne lascerò uno qui sul tavolo e poi voi potrete decidere chi vorrà usarlo'. Per via delle limitazioni sul budget lo faceva una volta a settimana in modo che qualcuno potesse avere un nuovo monitor ogni volta. Col passare delle settimane aveva praticamente costruito una montagna di monitor LCD: nessuno voleva essere il primo a cambiare il vecchio monitor. Finché non fossero stati in numero sufficiente per tutti, nessuno li avrebbe usati".



TORNANO LE GUARDIE DI CARTE DEL PRIMO EPISODIO, CHE PERÒ IL DECADIMENTO DEL PAESE DELLE MERAVIGLIE HA RESO AVVIZZITE E CASCANTI.

trovare l'edificio giusto, da arredare con gusto.
"Questo è l'errore che commettono tantissime compagnie, sia occidentali che autoctone, in Cina, perché qui c'è una popolazione molto numerosa", dice. "Significa che l'accesso alle risorse umane non è paragonabile a nessun altro luogo al mondo. È relativamente facile assumere un sacco di gente, metterla davanti a una scrivania e dire 'abbiamo uno studio di 600 persone'. Lo abbiamo visto succedere ripetutamente".
"Quando siamo nati, ci siamo detti di crescere a un ritmo molto lento e di sapere sempre molto bene chi stavamo assumendo, perché li stavamo assumendo e cosa avrebbero fatto. Il nostro obiettivo non è mai stato essere grandi. Anzi, uno studio numeroso è sempre stato l'opposto di quel che volevamo. Ho sempre avuto, da quando sono uscito da EA, una forte convinzione: che le grandi compagnie hanno vari problemi, e la nostra mira è sempre stata di avere un team che fosse come una famiglia. È buffo: mi sento sempre un po' triste quando mi rendo conto che non ci basterà un autobus per andare a cena con l'intero team".
Non sarà stato un successo commerciale enorme, ma Grimm ha avuto un'importanza vitale nell'aiutare Spicy Horse a instaurare pratiche di lavoro rigorose ed efficaci. Suddiviso in 24 episodi autoconclusivi pubblicati settimanalmente su GameTap, era ambizioso su ogni piano concepibile: non consentiva di bucare una consegna o di scialacquare il budget. Per affrontare la mole di lavoro, McGee ha spezzato la produzione in 24 prudenti timeline e diviso il team in unità autonome che ruotavano attraverso le varie fasi della produzione di ogni episodio: dal concept all'alfa, dall'alfa alla beta e dalla beta alla versione definitiva.
"Il team si è formato attorno al suo primo gioco", dice McGee. "Con Grimm eravamo pesantemente orientati allo sviluppo episodico e abbiamo imparato molte cose utili in merito, ma anche su quel che il team era in grado di fare... abbiamo costruito un team attorno a un progetto che a buon diritto non avremmo dovuto affrontare. Nessuno dovrebbe mai creare tutto quel contenuto entro tempi così brevi in base a quella struttura episodica, ma abbiamo pensato: 'Che diavolo, ci proveremo'. Nessuno l'aveva mai fatto prima e nessun altro l'ha fatto dopo.
"E così all'interno del team si è fatta strada la convinzione che potessimo fare di tutto. Non vi si sono avvicinati induriti



GLI UFFICI DI SPICY HORSE SI TROVANO IN UN MAGNIFICO EDIFICIO RISALENTE A CENTO ANNI FA NEL CENTRO DI SHANGHAI, CHE MCGEE HA RIEMPITO DI OGGETTI D'ANTIQUARIATO CINESE, CURIOSITÀ E CHINCAGLIERIE.

e disincantati da passati progetti falliti, perché la metà non aveva neanche mai realizzato prima un videogioco. È la stessa cosa quando portiamo nuovi acquisti nella compagnia. La loro prima presentazione dello studio è sulle note di 'questa non è come qualsiasi altra compagnia. Non portate con voi le vostre nozioni preconcette su come si crea un videogioco'. È uno dei vantaggi di essere in Cina: tanti sono così nuovi a quest'industria che non bisogna impiegare chissà quanto tempo a convincerli che si proceda in un certo modo".

IL DIAGRAMMA DI FLUSSO CHE DESCRIVE LA PROCEDURA È UNA VERTIGINOSA COMPOSIZIONE DI FRECCE, NOTE A MARGINE E CODICI CROMATICI, IMPOSSIBILE DA DECIFRARE ANCHE DOPO VARI MINUTI DI ATTENTA OSSERVAZIONE. Il punto è che funziona: fino a oggi, Spicy Horse ha rispettato ogni singola milestone, ha sempre finito senza spendere tutto il budget e non ha mai dovuto lavorare un solo weekend. L'intenzione di McGee era di creare un "paradiso degli sviluppatori", e così facendo Spicy Horse è riuscita a emergere da una crisi economica che ha portato a una caduta del 30 per cento nei profitti della comunità internazionale degli sviluppatori.
In un periodo in cui ogni publisher dell'industria stringeva la cinghia, ottimizzando e consolidando ogni operazione, questo sviluppatore appena fondato a Shanghai lavorava più alacremente, velocemente e felicemente di tanti altri studios con decenni d'esperienza. Chiaramente, la cosa è stata notata da EA e così è iniziato lo sviluppo di Alice: Madness Returns. Le prospettive, tuttavia, erano molto diverse da Grimm: si trattava della loro prima produzione tripla A, decisamente la prima di McGee dall'Alice originale del 2000. La procedura ha forse aiutato lo studio ad assicurarsi il progetto, ma il team non poteva portarlo con sé.
"Quando ci siamo rivolti a Madness Returns, l'elemento che abbiamo mantenuto sono state le aspettative sul ritmo", articola McGee. "Se Grimm ci ha insegnato qualcosa era che due persone potevano fare più cose in un lasso di tempo più breve pianificando correttamente il lavoro. Sin dall'inizio ci siamo occupati della tabella di marcia con serietà, al punto di dire ai singoli individui all'interno del team: 'In questa mezz'ora di questa particolare ora del giorno farai questo, e questo è il tuo programma per i prossimi due anni'.
"Abbiamo però dovuto abbandonare alcune pratiche. Avevamo formato i team di sviluppo come delle capsule, in modo che ciascuna lavorasse ai singoli episodi. Funzionava molto bene per Grimm, perché ognuno fondamentalmente diventava una squadra di sviluppo individuale da cui la gente entrava e usciva a rotazione in modo che non si stancasse di lavorare sempre assieme alle stesse persone. Quando siamo passati ad Alice, abbiamo capito di dover eliminare l'approccio in favore di uno più d'insieme, del tipo 'tu sarai nella divisione del level design, che nel complesso affronterà questa data porzione del gioco', perché il gioco era molto più complesso di ogni singola sezione".
L'incrollabile fede di McGee nella "procedura" renderà forse felici gli impiegati e i partner del publisher, ma da un punto di vista esterno può risultare sconcertante: rievoca infatti quel tipo di approccio gerarchico alla gestione d'azienda che cozza con la nostra comune concezione di creatività e di ciò che serve a farla fiorire. Secondo l'art director di Spicy Horse Ken Wong, tuttavia, nel processo stesso viene incorporato un significativo periodo di tempo per la revisione e la rifinitura, e ciascun membro del team





LE LOCAZIONI DEL PAESE DELLE MERAVIGLIE SONO TUTTE TRATTE DAI RICORDI DI ALICE NEL MONDO REALE.

Serve un tipo speciale di pubblico. Ci vuole un po d'immaginazione per godersi davvero gli elementi più surreali

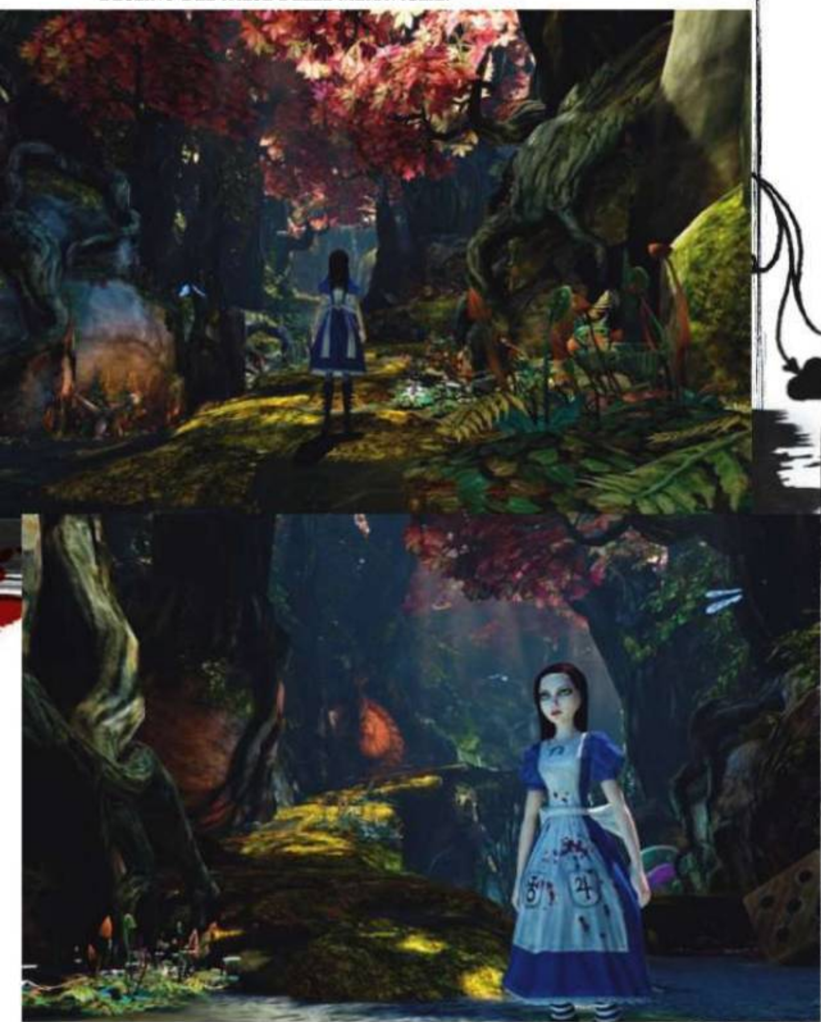
Pirati e dintorni

LE COMPAGNIE OCCIDENTALI tendono a guardare alla Cina come a un vivaio di appalti a basso costo e poco più. È il luogo dove vengono prodotti i nostri beni di consumo, non quello dove vengono pensati; un Paese la cui Storia recente ha soppresso la libertà di pensiero necessaria a gestire le industrie creative. American McGee è consapevole di quest'idea e non fa mistero del disgusto che gli provoca.

"È un errore enorme", afferma. "Voglio dire, pensateci: se siete il tipo che lavora in questa 'fabbrica del mondo', realizzando tutte le cose che il resto del pianeta viene istruito a desiderare, ovviamente sarete come tutti gli altri sul resto del pianeta... ogni volta la Cina viene rappresentata come un'enorme fabbrica, ma da Shanghai provengono della straordinaria musica rock 'n' roll ed elettronica e delle grandi opere d'arte. Ovunque si vada in Cina si troverà una scena, che sia la produzione televisiva o quella cinematografica o letteraria, vibrante come in qualsiasi altro luogo".

Lo stesso vale per i videogiochi. Certo, una quantità significativa dell'industria locale è dedicata all'appalto e i MMOG gratuiti dominano il mercato, ma la fruizione di giochi per console di generazione attuale passa spesso sotto silenzio. "Quelli che conosciamo come giochi 'occidentali' vengono fruiti in grande quantità", sostiene McGee. "È solo che nessuno ne ricava del denaro tranne i pirati. Se si parla ai ragazzi cinesi che lavorano qui si scoprirà che per la gran parte giocano a titoli occidentali: World of Warcraft, Call of Duty, The Sims. È una cultura che assorbe musica, arte, letteratura, film e TV provenienti da tutto il mondo a ritmo frenetico, principalmente perché hanno un mezzo efficacissimo per la loro diffusione che non devono pagare".

LA VALLE DI LACRIME È UN PAESAGGIO VIVIDO E LUMINOSO RIMASTO PRATICAMENTE IMMUNE AL RAPIDO DECLINO DEL PAESE DELLE MERAVIGLIE.



La storia continua

MOLTO È CAMBIATO DALL'USCITA di American McGee's Alice, e il team di Spicy Horse vuole che Madness Returns abbia un feeling unico oggi quanto il suo predecessore un decennio fa. McGee ritiene che una storia ricca e ben raccontata sia fondamentale per riuscirvi e negli anni intercorsi ha osservato con interesse l'emergere di nuove tecniche narrative videoludiche.

"Ken Levine ha fatto passi enormi nella narrazione interattiva, a partire da System Shock fino a BioShock", dice. "È la meccanica più vicina a quel che stiamo facendo, che contiene moltissimo del modo in cui è arrivato alle sue conclusioni a riguardo... sono in pratica inevitabili. Ci si rivolge a Miyamoto per alcune meccaniche di gameplay standard che si incorporano nel proprio lavoro, ma penso che lui abbia avuto il merito di capire e azzeccare la narrazione videoludica in un modo che ti permette oggigiorno di rivolgerti alla sua tecnica per ottenere quel che vuoi dalla tua storia".

Di fatto McGee ha effettivamente passato del tempo a parlare al telefono con Levine di come sia arrivato a quelle tecniche e di come potrebbero essere applicate a un seguito di Alice. "Mi ha dato molti utili spunti sul motivo per cui alcune delle sue idee siano diventate basilari. Noi stiamo costruendo sulle sue fondamenta".

è incoraggiato a dare consigli in qualunque fase. L'aderenza al processo richiede, in un certo senso, un'etica di squadra: se Madness Returns fosse stato opera di una sola persona, non avrebbe funzionato.

"Il grande fraintendimento all'interno della comunità è che si parli di un American McGee's Alice, e che sia lui a decidere una direzione che poi viene seguita da tutti", dice Wong. "In realtà è davvero molto cooperativo, e all'inizio del progetto lo ha reso noto a tutti in modo che potessero contribuire con le proprie idee. Tutti abbiamo avuto la possibilità di suggerire dove andare, chi incontrare e che tipo di gameplay volessimo. Il gioco com'è adesso si è evoluto organicamente nel tempo. È una cosa cui teniamo molto in Spicy Horse: non ci limitiamo ad attenerci a un programma stabilito in partenza, ma ci piace essere flessibili. Quando qualcuno ha un'ottima idea possiamo così incorporarla, e se qualcosa non funziona rimuoverla".

L'IMPORTANZA DELLA "PROCEDURA" È STATA UN TEMA RICORRENTE NELLA NOSTRA VISITA, E UN ALTRO È STATO IL PASSARE DEL TEMPO. Sono trascorsi dieci anni da American McGee's Alice e i videogiochi basati sulla storia di solito non attendono tanto a lungo per un sequel; gli enormi cambiamenti intercorsi nel design e nelle tecniche narrative sono stati un costante argomento di conversazione. Spicy Horse sembra decisamente star ripensando l'intera esperienza, utilizzando la storia del primo episodio solo come un punto di partenza e spingendosi in avanti con il mantra "niente Tolkien, niente demoni, niente religione".

Alice ritrovava l'eroina di Lewis Carroll molti anni dopo gli eventi de Il Paese delle Meraviglie e Attraverso lo specchio, con i genitori rimasti uccisi in un incendio presumibilmente causato dal gatto e tormentata dalla sindrome del sopravvissuto. Dopo un tentativo di suicidio, veniva dunque internata in manicomio, dove si ritirava all'interno della propria mente. La sua fragile psiche era rappresentata dal Paese delle Meraviglie, i cui personaggi e le varie locazioni ne simboleggiavano le emozioni. Completando il gioco, il giocatore avrebbe salvato Alice dal suo stato catatonico, facendola rinsavire.

In Madness Returns Alice è più cresciuta, ma la sua vita è ancora funestata dal crollo psicologico causato dal suo passato traumatico. Manicomi e medici sono parte integrante della sua esistenza e sembra condannata ad affondare ancora di più nei propri sensi di colpa. La redenzione, tuttavia, è a portata di mano: Alice scopre infatti che la morte della sua famiglia non è stata un incidente, ma un omicidio premeditato. I ricordi dell'accaduto sono sepolti nel suo subconscio e non le resta altra scelta che tornare nel Paese delle Meraviglie per risolvere il mistero.

"Abbiamo intenzionalmente reso non del tutto chiari i motivi della morte dei genitori", dice McGee. "Il bello di vedere una storia dagli occhi di un cosiddetto 'pazzo' è che tutto ciò che vede è opinabile. Il gioco inizia proprio così: Alice nutre dubbi sul proprio passato ed è curiosa riguardo al proprio coinvolgimento nella morte della famiglia. Su quest'idea di essere tormentata dal passato si apre il secondo capitolo".

McGee vede Madness Returns come il momento in cui la serie si discosterà maggiormente dalla mitologia classica di Alice. Il primo episodio pescava a piene mani dai libri di Carroll per creare personaggi e ambientazioni, ma il sequel esigeva che il team si liberasse dalle influenze reclamando il possesso del materiale. "Era davvero necessario andare

LE LANDE DELLA REGINA ERANO UN'AMBIENTAZIONE DI RILIEVO NEL PRIMO GIOCO, MUTATA DRAMMATICAMENTE NEL TEMPO INTERCORSO.

La città del mistero

UNO DEGLI ASPETTI PIÙ INTRIGANTI di Madness Returns è l'introduzione della Londra Vittoriana come una sorta di hub che prelude alle incursioni di Alice nel Paese delle Meraviglie. "Il motivo di quest'inclusione è che la storia stavolta è molto più complessa", dice McGee. "Il primo episodio non era un giallo e ogni buona storia del mistero alla Sherlock Holmes deve contenere una quantità di potenziali sospetti e molti colpi di scena. Dobbiamo piazzare continui depistaggi per il giocatore e farlo in un'ambientazione che includesse solo il Paese delle Meraviglie ci avrebbe limitato... il tutto è diventato uno strumento per raccontare la trama". A Londra, Alice non potrà servirsi dei poteri che ovviamente esercita nella propria immaginazione. Si tratta di un luogo opprimente, e al team di design è bastato documentarsi sulla grigia realtà della città in questione durante quel periodo storico per capire come trasmetterla al giocatore. "Abbiamo già abbastanza fantasia nel Paese delle Meraviglie", dice McGee, "quindi qui saremo storicamente accurati nel tipo di personaggi che incontrerà, nei quartieri in cui si muoverà, negli eventi cui assisterà e nella struttura e l'architettura del luogo. Vogliamo che Londra riesca il più fedele possibile al vero, in modo che il Paese delle Meraviglie possa risultare per contrasto il più fantastico possibile".

oltre", afferma McGee. "Là dove il primo capitolo segnalava la separazione dalla storia di Alice nel Paese delle Meraviglie, in questo secondo gioco è importante per noi che radichiamo la protagonista come una sorta di figura supereroistica, padrona del proprio regno mentale e separata da ciò che la gente sa in base ai libri. Andare oltre è molto importante per aiutare il pubblico a capire che qui stiamo parlando della mente di Alice e del fatto che lei è una sorta di supereroina".

IL POTERE NELLE MANI DI ALICE È IL FULCRO PRINCIPALE DI MADNESS RETURNS. La ragazza è diventata donna e capisce meglio il fatto che, essendo il Paese delle Meraviglie un'invenzione della sua immaginazione, può esercitare su di esso un maggior controllo utilizzando per i propri fini la sua logica onirica. Per rinforzare il concetto, Spicy Horse sfrutta lo squallore e la tetraggine della Londra vittoriana per stabilire una sorta di mondo centrale dove Alice incontrerà e interagirà con una varietà di personaggi, alcuni dei quali legati alla morte dei genitori. Nel mondo reale, però, Alice resta la stessa figura terrorizzata e introversa; solo imbrigliando il potere del Paese delle Meraviglie riuscirà a disseppellire i propri ricordi per risolvere l'enigma.

Il problema è che proprio il Paese delle Meraviglie sta venendo lentamente distrutto. Il motivo esatto è ancora sconosciuto, ma il decadimento in corso permea ogni area del design del gioco. Ci viene mostrato un passaggio di gameplay dal regno della Regina di Cuori. Nel primo gioco si trattava di un ambiente grottesco dalle tinte scarlatte, fatto di carne madida e tentacoli frementi; in Madness Returns è un guscio pietrificato. L'unica carne viva rimasta si trova nel castello della Regina, dove un enorme cuore batte ancora, sempre più debole.

Ogni area del Paese delle Meraviglie si trova nello stesso stato di disastroso declino, ma McGee insiste che ogni similitudine terminerà qui. Spice Horse cita Zelda come un punto di riferimento per la struttura del gioco per cui Londra fungerà da snodo centrale per i vari 'dungeon' del Paese delle Meraviglie, ciascuno dei quali sfoggerà uno stile visivo diverso, un personaggio che lo governa, nemici con schemi di IA e d'attacco distinti ed enigmi a tema basati sulla singola area.

Nelle lande della Regina, per esempio, la minaccia principale è costituita dalle Guardie di Carte, assolutamente più degradate e minacciose delle loro controparti nel primo titolo. "I modelli originari avevano delle cuciture", spiega Wong, "quindi abbiamo fatto in modo che sembrino cadere a pezzi, come

Il bello di vedere una storia dagli occhi di un cosiddetto "pazzo" che tutto ci che vede opinabile





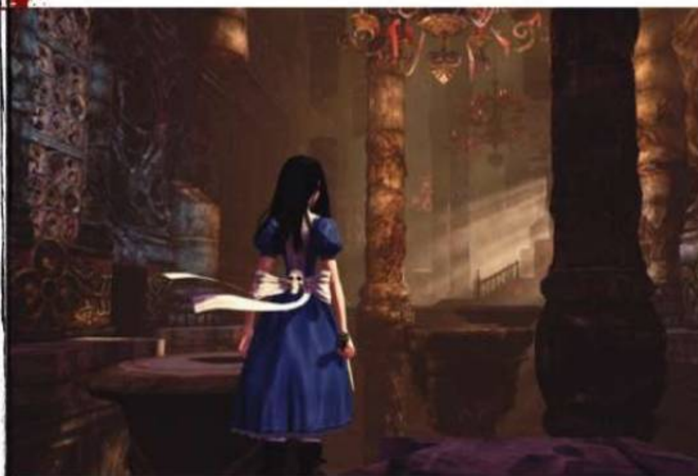
fossero degli zombie". Il gameplay in quest'area è ispirato ai survival horror, e le Guardie di Carte compensano i loro movimenti pesanti attaccando in gruppo nel tentativo di sopraffare le vittime. Nel mentre Alice viene perseguitata dalla voce tonante della Regina di Cuori che fa presagire le sfide imminenti.

ABBIAMO ANCHE VISTO LA VALLE DI LACRIME, UN AMBIENTE RIGOGLIOSO E VERDEGGIANTE FATTO DI ISOLE SOSPESE CHE RAPPRESENTA la prima infanzia di Alice, l'unico momento in cui sia stata davvero felice. Di conseguenza il paesaggio è idilliaco, vibrante di vita e dipinto a tinte vivaci, mentre il gameplay sembra concentrarsi su esplorazione e fasi platform anziché sul combattimento. Abbiamo anche visto Alice ritrovare una 'scheggia di memoria', i cui pezzi sono sparsi in tutto il Paese delle Meraviglie e sbloccano filmati e brani audio contenenti nuove informazioni sull'uccisione dei genitori. Quando Alice incontra un nemico, questo ha la forma di un grumo nero e amorfo adornato da teste di bambola ghignanti. Alludiamo a McGee che trattare ogni area del Paese delle Meraviglie come un'entità separata potrebbe essere visto come un atto di autoflagellazione. In una precedente presentazione i quattro pilastri di Madness Returns erano stati delineati come combattimento, esplorazione, storia ed enigmi: un equilibrio che la gran parte dei giochi non riesce a mantenere, anche togliendo il peso aggiuntivo di trovare idee accattivanti per un gran numero di ambienti separati. Dopo una breve riflessione, liquida l'idea: sotto quest'aspetto è proprio l'ambientazione di gioco la soluzione al suo problema intrinseco.
"È un atto di bilanciamento difficile quando il mondo in sé non si presta a uno degli elementi individuali", spiega. "Tutto si riconduce a quel che, in un certo senso, è il nostro asso nella manica: il Paese delle Meraviglie stesso. Ci consente di scagliare il giocatore dal vivo dell'azione nel mezzo di un enigma, poi in una fase esplorativa e all'improvviso in una parte di storia. Possiamo fare tutto questo, collegarlo assieme con il più sottile e surreale dei fili logici e farlo funzionare. Moltissimi designer si scervellano chiedendosi come inserire un enigma nel mezzo di una città, o come incorporare la storia in una scena di combattimento. Nel Paese delle Meraviglie, tutto può vivere e respirare nel medesimo spazio".
McGee la chiama "meraviglizzazione": è il procedimento di prendere un oggetto, un personaggio o un movimento e passarlo attraverso il filtro della logica contorta di Madness Returns, in modo che funzioni in armonia entro uno scenario in cui nulla dovrebbe aver senso. Quando Alice salta, per esempio, il suo abito funge da paracadute e le consente di fluttuare lungo ampie distanze in una nube di fluorescenti simboli arcani. Il suo set di armi include la lama vorpal dal poema del Giabbervocco di Lewis Carroll e una macinapepe che funge da fucile. Può trasformarsi in uno stormo di farfalle per schivare un colpo in arrivo o rimpicciolirsi per evitare gli attacchi di un nemico più grande.
Il sistema di combattimento in particolare includerà una gamma di poteri astratti resi possibili solo dall'abilità di manipolare il Paese delle Meraviglie posseduta da Alice: non ci è ancora concesso vederli, il che è poi stato il terzo e ultimo tema ricorrente della nostra visita. Il conto alla rovescia sulla parete indicava che mancavano nove giorni alla milestone del 50 per cento di completamento. Per la gran parte degli sviluppatori questa percentuale indicherebbe che alcune sezioni del gioco sono quasi complete, mentre altre sono state a malapena toccate. Grazie alla rigorosa pianificazione e all'aderenza al processo di Spicy Horse, tuttavia, un 50 per cento di completamento significa esattamente ciò che indica.
McGee ci dice che Madness Returns è già giocabile nella sua interezza, ma non in uno stato che la stampa internazionale troverebbe necessariamente esaltante. La cosa, ovviamente, causa parecchie emicranie all'interno di EA, la cui politica

Sempre più curioso



IL PAESE DELLE MERAVIGLIE è discretamente suddiviso in sezioni, ciascuna bisognosa della sorta di cure artistiche solitamente riservate a un intero gioco. I libri di Lewis Carroll sono stati il punto di partenza, ma l'art director Ken Wong ci spiega anche altro: "Abbiamo esaminato i film e le illustrazioni che ci ispiravano e i più ricorrenti erano i film fantasy degli anni Ottanta", dice gesticolando verso immagini di Labyrinth e The Dark Crystal appese alle pareti. "È un tema universale: un protagonista bambino che si ritrova solo in un luogo nuovo e strano, che incontra pericoli reali, con personaggi e scenari molto caratteristici e costruiti. Ora è possibile creare tutti i mostri che si vogliono, ma non danno la stessa sensazione di realismo di quei film, dove tutto è fatto di veri pupazzi, di veri set e di vere miniature: completamente fatti a mano". Il "feeling costruito" è chiaramente molto importante per Wong, che la considera una delle qualità che hanno conferito a film come Labyrinth la loro aura sinistra. Il suo team ha lavorato a delle tecniche che esplorassero tale elemento in un contesto virtuale. "È stata una sfida molto interessante tentare di attenersi allo stesso tempo alla vecchia scuola e alla nuova. Da qualunque parte si guardi nel Paese delle Meraviglie ci sono materiali e texture diversi... volevamo che tutto apparisse più impolverato, più umido, più palpabile. Questa è stata la nostra prova del nove per i materiali visivi: ci chiedevamo se ci sembrasse di poterli toccare allungando una mano. Alle volte i materiali che arrivavano non avevano il giusto feeling. Sembravano belli, ma era come se appartenessero a un altro gioco".



SPICY HORSE RIPRODURRÀ DIALOGHI DAL PRIMO CAPITOLO MENTRE ALICE ESPLORA DEGLI AMBIENTI FAMILIARI, COME SE UDISSE DELLE VOCI PROVENIENTI DA UN PASSATO LONTANO.





di marketing si appoggia a demo rifinite al millimetro svelate talvolta a un anno di distanza dall'uscita. È abbondantemente chiaro che c'è molto altro da vedere, come ci fa capire l'allusione di un membro del team al fatto che il gioco conterrà sezioni create in omaggio a generi classici come accaduto con Nier, ma affrettare il completamento solo di alcune sezioni del gioco non fa parte della procedura che ha mantenuto Spicy Horse "felice e in salute". Può risultare frustrante dal punto di vista di un fan impaziente, ma se tutto è subordinato alla creazione di un gioco migliore possiamo sopravvivere, per quanto crucciandoci.

Questa non come qualsiasi altra compagnia. Non portate con voi le vostre nozioni preconcette su come si crea un videogioco

UNO DEI POTENZIALI PROBLEMI DI MADNESS RETURNS SARÀ TROVARE UN PUBBLICO. TLe decine di immagini di tatuaggi di Alice che ci vengono mostrate testimoniano senz'altro la lealtà degli appassionati, ma è ragionevole supporre che dopo tanto tempo le loro fila abbiano cominciato ad assottigliarsi. Chi ha giocato il primo capitolo troverà un gioco in grado di riconoscere l'evoluzione dei propri gusti personali?
"Lo spero", risponde McGee. "Voglio dire, io sono quel pubblico. Sono il tipo di giocatore, che so esistere anche là fuori, che se non si sente immediatamente catturato dalla storia non appena partito il gioco lascia subito perdere. Se non si viene coinvolti, non si ha voglia di giocare. Sono arrivato al punto che una storia molto forte può addirittura convincermi a giocare quello che non sembra un titolo eccezionale, mentre non m'interessa un videogioco fantastico privo di storia.
Col maturare dei videogiocatori e col progressivo aumento delle loro esigenze su come impiegare il proprio tempo, questi cercheranno inoltre qualcosa che vada oltre pigiare i tasti a caso. Si vuole essere immersi in un mondo e non basta più rimanere colpiti da quel che un gioco raggiunge graficamente o tecnicamente. Bisogna 'sentire' davvero i personaggi e la storia. E mentre lavoriamo a Madness Returns riusciamo a vedere distintamente anche un Alice 3. È una storia che in molti sensi si scrive da sé: se EA lo vorrà, è già pronta".
E se Madness Returns riuscirà ad attingere allo stesso affetto latente per Alice nel Paese delle Meraviglie che Tim Burton ha sfruttato con la sua recente reinterpretazione, un grande successo nonostante le significative pecche nella qualità, potremmo veder giungere un terzo episodio in meno tempo di quello trascorso tra il primo e il secondo. "I publisher di sicuro impazziscono alla vista di guadagni milionari", dice McGee. "Da parte nostra sarò lieto se riusciremo a catturare e appagare lo stesso pubblico della prima volta, e magari anche qualche nuovo fan.
Diventerà un mastodonte da milioni di dollari? Devo dire che non credo sia quel tipo di gioco. Penso si tratti di un titolo leggermente più sottile e raffinato che richiederà un tipo speciale di pubblico. Ci vuole un po' d'immaginazione per godersi gli elementi più surreali, sapete? Non tentiamo di essere sopra le righe, di mungere la nostra proprietà, e non tentiamo di shockare qualcuno solo per il gusto di farlo. È molto importante per noi onorare il personaggio e la sua storia in modo che resti fedele alla sua essenza. Se il pubblico apprezzerà Alice come qualcosa di più che un semplice veicolo

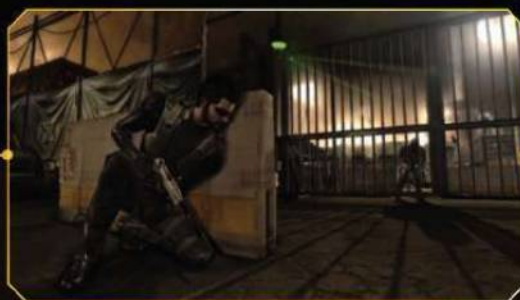


MCGEE HA GIÀ PIANIFICATO LA STORIA DI ALICE 3: "SE EA LO VORRÀ, È GIÀ PRONTA".









Vi sentireste a vostro agio se doveste sviluppare il prequel di un capolavoro decennale firmato Warren Spector? Ammettiamo che personalmente saremmo giusto un minimo intimiditi. Eidos Montreal, d'altra parte, sembra aver valorosamente accettato la sfida. Nelle pagine che seguono, gli sviluppatori ci spiegano come si fa a migliorare la perfezione

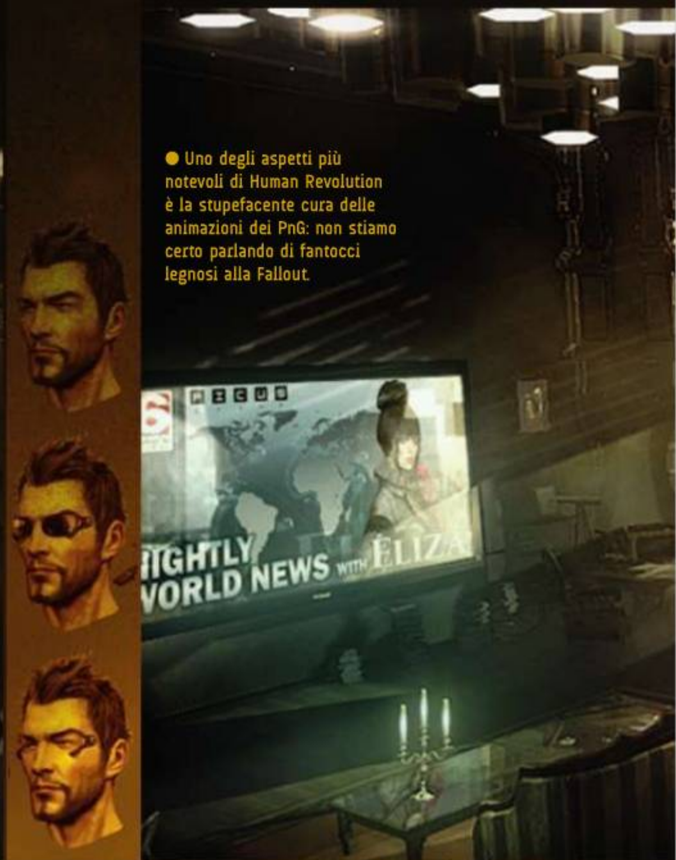
Fantasia aumentata

Degrado sociale, tecnologia onnipresente e invasiva, megacorporazioni che lucrano sulla vendita delle informazioni, clonazione, alterazioni genetiche, arti cibernetici, vite virtuali... sono tematiche tipiche del genere cyberpunk com'era stato concepito nei primi anni '80 e tutte o quasi, innegabilmente, fanno parte della vita moderna del 2010. Viviamo davvero nel futuro distopico preconizzato da Blade Runner e Neuromante? È possibile. Basta guardare al modo in cui i giocatori interagiscono col mondo tramite la loro connessione alla 'rete globale', e si cominciano a individuare molte più similitudini, tra ore e ore passate a costruire un'identità idealizzata e virtuale, conoscenze fatte su internet, socialità espansa a quel mondo e addirittura matrimoni online, per non parlare del senso di "assuefazione" che tutto questo comporta. È curioso che i videogiochi abbiano esplorato solo raramente il genere cyberpunk come mondo fittizio nonostante il fatto che siano così tecnologicamente affini alla tematica, il che ci lascia con pochi giochi di spicco. Il più famoso è, ovviamente, il titolo Ion Storm per PC Deus Ex, uscito nel 2000. "Oggi stiamo vivendo un frammento della visione cyberpunk", commenta Johnatan Jacques Belletete, art director di Human Revolution. "Ovviamente, LA non ha ancora l'aspetto che aveva in Blade Runner, ma credo di poter affermare che siamo ormai andati oltre le tecnologie che lì venivano vagheggiate". Eppure, restano pochi gli esempi di titoli che esplorino proprio quella direzione verso cui ci stiamo muovendo. "Se guardiamo ai media di oggi, che si tratti di videogiochi o anche di libri, dopo Matrix il cyberpunk è quasi scomparso. Abbiamo dunque dovuto chiederci come affrontare il genere, come trattarlo".

Seguendo uno dei giochi più acclamati dalla critica di tutti i tempi, Human Revolution dovrà restare fedele alle qualità che in primo luogo avevano reso Deus Ex tanto innovativo e risultare tale a sua volta. Dovrà evocare un'aura nostalgica e, allo stesso tempo, superare le aspettative per poter essere un altro GdR epocale. Il team percepisce indubbiamente la pressione, come il director Jean Francois Dugas puntualizza. "Ovviamente abbiamo giocato quei giochi molto tempo fa, ma abbiamo dovuto tornare a riprendere familiarità col loro sistema. Penso che quel che era importante per noi, quando abbiamo iniziato lo sviluppo, era guardarlo come punto di partenza per speculare", dice. "Proviamo a guardare vent'anni nel futuro e a prevedere come saranno le cose. Abbiamo cercato di costruire sulla realtà in cui viviamo oggi e di anticipare dove tutto andrà da qui".

"Una delle domande che abbiamo ricevuto dai fan quando videro per la prima volta la concept art è stata: 'Se questo è un prequel, perché sembra tecnicamente più avanzato





● Uno degli aspetti più notevoli di Human Revolution è la stupefacente cura delle animazioni dei PnG: non stiamo certo parlando di fantocci legnosi alla Fallout.









● "Sarebbe stato facile copiare Blade Runner visivamente, ma noi volevamo aggiungere un nostro tocco personale. Da qui, la tematica del cyber rinascimento", dice Belletete.

del primo?'", aggiunge Belletete. "Ma sapete, ci siamo preparati come si deve. Abbiamo acquistato un mucchio di libri su tecnologia e transumanesimo. Leggendoli ci si rende conto che nei prossimi vent'anni accadranno cose davvero pazzesche, che non potevamo certo ignorare. Se cercassimo di essere coerenti al millimetro con la curva tecnologica come presentata dall'iniziale Deus Ex non lo saremmo del tutto nei confronti del futuro reale". Come Belletete fa notare, Human Revolution si svolgerà 25 anni prima degli eventi dell'originale, questo in parte perché la distanza temporale consente di riavviare la serie senza contraddire direttamente gli eventi occorsi in precedenza, ma anche perché la tecnologia grafica contemporanea consente di sfoggiare elementi che non erano possibili nella timeline del 2052. "Sapevamo di voler mettere le alterazioni cibernetiche più in prima linea, rendendole più esaltanti e visibili", dice Dugas. "Sapevamo che, nella linea temporale del primo Deus Ex, i nanopotenziamenti erano invisibili a occhio nudo, e volevamo invece che la cosa fosse più evidente. Inoltre, in tutti i periodi iniziali di un cambiamento, a livello sociale la situazione si percepisce con una forte tensione, e anche questo era un punto interessante da considerare. Da un punto di vista narrativo, il transumanesimo è al cuore dell'esperienza. Si riflette nell'estetica, nella narrazione, nei personaggi e in tutto il resto. Quindi abbiamo pensato che rendere i potenziamenti più visibili ed espliciti avrebbe aiutato a trasmettere questa tematica centrale e ad aggiungere sostanza al gioco".

"NEI PROSSIMI VENT'ANNI ACCADRANNO COSE DAVVERO PAZZESCHE, CHE NON POTEVAMO CERTO IGNORARE"

Quel che non cambierà sarà l'equilibrio tra FPS e GdR, un ibrido già sperimentato con l'originale Deus Ex, apertamente celebrato da gente come Cliff Bleszinski e che ha influito su qualunque cosa da Mass Effect 2 a Borderlands e BioShock. "Ritengo che Human Revolution abbracci entrambi i lati", dice Dugas, "nel senso che stiamo dandovi sfide che saranno difficili non necessariamente per via dei nemici coriacei, ma perché dovrete pensare attentamente al miglior corso d'azione. Ci troviamo esattamente nel mezzo, perché avrete a disposizione un'enorme varietà di potenziamenti che supporteranno non solo le vostre abilità in combattimento, ma anche la vostra furtività e le abilità sociali. Tutto converge verso il lasciare i giocatori liberi di capire come vivere quest'esperienza



Jean Francois Dugas
Director del gioco







MULTIPOTENZIAMENTI

MENTRE DUGAS ELENCA tutti i potenziamenti annunciati finora, non riusciamo a non menzionare quanto sembrino adatte al multiplayer. "Quando abbiamo iniziato il progetto sapevamo di dover affrontare subito quel punto", dice. "E dato che stavamo costruendo un nuovo studio e trattando con la pressione della resurrezione di un franchise enorme, il multiplayer sarebbe stato solo altro lavoro. E Deus Ex è primariamente un'esperienza single player. È come una graphic novel o un romanzo thriller in cui si rimane avvinti nella storia. Abbiamo deciso proprio all'inizio di non supportare il multiplayer perché, se lo avessimo fatto, avremmo dovuto sottrarre risorse ad altro. Stavolta la nostra priorità è creare una grande esperienza in singolo e ristabilire il franchise, e il multiplayer è sicuramente qualcosa cui guarderemo in futuro". Belletete interviene: "È grandioso perché abbiamo iniziato a lavorare al gioco nella primavera del 2007. Quell'anno uscì BioShock e dimostrò ancora una volta che si può creare un grande gioco single player amato da molti, che ha venduto bene ed è stato recensito positivamente. L'accaduto ha giustificato la nostra decisione. Ci ha dato delle cartucce in più".

e godersi l'avventura. Allo stesso tempo, qualcuno potrebbe essere più un tipo da sparatutto e avrà tutti gli strumenti per giocare in quel modo. Non potrà correre in giro sparando alla cieca, ma sarà comunque in grado propendere maggiormente verso uno stile di gioco tradizionalee. Ci saranno in ogni caso sequenze di dialoghi in cui districarsi, quindi l'amalgama è completo".
A differenza di Mass Effect o Borderlands, le meccaniche di combattimento non saranno regolate da statistiche. Centrate un perfetto colpo alla testa e la soddisfazione sarà garantita, ma ci saranno anche complementi che miglioreranno il vostro arsenale nel complesso. "È più lineare", dice Dugas. "Abbiamo un sacco di potenziamenti che vi consentiranno di stabilizzare la mira e simili, ma volevamo davvero rendere l'esperienza del combattimento più viscerale".
Il punto d'incontro più ovvio tra le meccaniche ruolistiche e il combattimento sono proprio i potenziamenti cui Dugas si riferisce. Queste alterazioni cibernetiche sembrano quasi rifarsi a Dragon Quest IX nel modo in cui enfatizzano la personalizzazione tramite un radicale cambiamento grafico del personaggio principale Adam Jensen. Oltre a questo, però, offrono al giocatore delle nuove abilità realmente intriganti, come spiega Dugas. "Il potenziamento 'elastico' vi consentirà di cadere da diverse altezze senza subire danni. Se premerete il grilletto del pad durante la discesa potrete atterrare su un nemico e stordirlo, altrimenti toccherete terra silenziosamente. Abbiamo anche il Claymore, che vi permetterà di lanciare molteplici bombe in un raggio di 360 gradi per eliminare più nemici in una sola volta. Abbiamo poi un dispositivo di mimetizzazione e una vista a raggi X con cui potrete vedere direttamente attraverso le pareti. E poi c'è un potenziamento della vista che rende in grado di vedere le debolezze strutturali e poi sfondare i muri con un pugno. Se dall'altra parte c'è un nemico, allora potrete afferrarlo durante la manovra".



Naturalmente in Human Revolution ci saranno altrettante armi hi-tech e futuribili quanti potenziamenti fisici.

GIOCARE AD ALTRO

Deus Ex è uno di una manciata scarsa di videogiochi cyberpunk. Ma quelli esistenti sono annoverati fra i più bei giochi mai realizzati. Ecco alcuni dei migliori della Storia, affiancati a un promettente nuovo inizio.

BENEATH A STEEL SKY (1994)

Un classico delle avventure punta e clicca firmato Charles Cecil. Il suo stato di polizia distopico e industrializzato è solo appena meno deprimente del finale. Potenziare l'amico robot Joey, in compenso, è piuttosto divertente.



SNATCHER (1988)

Questa visual novel di Hideo Kojima mutua liberamente da Blade Runner e Terminator, ma risulta ciò nondimeno un racconto avvincente completo del miscuglio fra esposizione enciclopedica del background e tematiche postmoderne tipico di Kojima.



SYNDICATE (1993)

Un classico dimenticato di Peter Molyneux, che consentiva di giocare in un'ambientazione cyberpunk



da una prospettiva onnipotente. Plasmare la propria squadra della morte composta di cyborg era una vera delizia che infondeva un grande senso di potenza.

SHADOWRUN (1993-96)

Disponibili su Mega Drive, SNES e Mega CD, tutte le tre versioni di Shadowrun risultavano GdR totalmente diversi l'uno dall'altro; tutti, comunque, scagliavano il giocatore in un mondo dalle atmosfere tetre caratterizzato dallo scontro fra magia e tecnologia.



NEUROMANCER (1988)

Basato sul romanzo di Gibson e creato da Brian Fargo, questo adattamento richiedeva al giocatore di esplorare luoghi del mondo reale per scoprire e sbloccare gli equivalenti nel cyberspazio.



DREAMWEB (1992)

Una cupa avventura punta e clicca che pone l'enfasi sull'aspetto più hard boiled del genere cyberpunk. Dreamweb è forse meglio conosciuto come uno dei primi videogiochi 'moderni' a esplorare tematiche mature e raffigurare scene di sesso esplicito.



BLADE RUNNER (1997)

In questo titolo uscito 15 anni dopo il film, Westwood Studios ha compiuto un passo coraggioso espandendo l'universo di Blade Runner. Il gameplay da adventure calza perfettamente alla detective story, ma sono la trama a bivi e gli eventi fuori schermo a renderlo speciale.



MINDJACK (2010)

Mindjack è un titolo di combattimento multiplayer che consente ai giocatori di entrare nelle menti di altri combattenti per assumere il controllo delle loro azioni. Se eseguito nel modo giusto, dovrebbe rendere il gioco online un inno alla paranoia.





Belletete riguardo alla prospettiva di sviluppare un Final Fantasy: "Resteremmo totalmente a bocca aperta. Non sono certo che meriteremmo un tale onore o se abbiamo quel che serve, ma proprio come Deus Ex sarebbe un'altra occasione per farcela addosso".

È una situazione interessante, in cui entrambe le parti desiderano apprendere dall'altra. Penso che vedrete del gran giochi grazie a questo", dice Dugas sulla partnership fra Square Enix ed Eidos.

I potenziamenti giocheranno poi un ruolo significativo nei Takedown, ovvero la caratteristica che più colpisce di Human Revolution, che permetteranno al protagonista Adam Jensen di avvicinarsi non visto ai nemici e ucciderli in modi dinamici e spesso brutali. "A nostro modo di vedere, i Takedown sono una ricompensa per essere riusciti ad avvicinarsi ai nemici", dice Dugas. "Se si prova a correre addosso ai nemici, questi vi vedranno e le possibilità che rimaniate uccisi dopo una o due pallottole sono molto alte. Se dunque riuscirete ad avere la pazienza di restare nascosti e di avvicinarvi lentamente alle loro spalle sarete premiati. È un'azione contestuale nel senso che dovrete decidere che tipo di Takedown effettuare. Potrete metterli fuori combattimento senza

Jonathan Jacques Belletete
Art Director



ucciderli in modo che perdano semplicemente conoscenza. Poi li lascerete dove si trovano e alla fine rinverranno e cominceranno a cercarvi. Ma se vorrete ucciderli potrete tenere premuto più a lungo il pulsante d'attacco ed eseguirete un'azione letale. Dunque offriamo di fatto l'opzione a chi lo desidera di attraversare l'intero gioco, eccezion fatta per le battaglie contro i boss, senza uccidere nessuno. E abbiamo un'enorme varietà di Takedown a seconda che il nemico sia in piedi o seduto, che si decida di metterlo a tappeto o di ucciderlo e che si venga da davanti o da dietro. Le animazioni si avvieranno contestualmente a seconda della situazione esatta". "Penso che siano una delle parti

"OGGI STIAMO VIVENDO UN FRAMMENTO DELLA VISIONE CYBERPUNK"









migliori del gioco", aggiunge Belletete. "Sfoggiano realmente l'energia che abbiamo riversato nel franchise. Le persone hanno avuto reazioni molto positive".
Alcune critiche sono state rivolte al fatto che i Takedown difettano d'interattività e non richiedono abilità nell'esecuzione, non esigendo altro che di restare a guardare una roboante animazione per qualche secondo, ma Dugas asserisce che era proprio questo il motivo della loro implementazione. "Per noi era importante vedere il personaggio in azione durante questi momenti. Non direi che con questo il gioco sia meno riflessivo, ma che quando c'è dell'azione vogliamo che sia più appagante possibile".
Se cercate qualcosa di riflessivo, troverete pane per i vostri denti nella storia e nei dialoghi di Human Revolution. I GdR occidentali si sono incredibilmente evoluti nelle loro







● Vista la miscela di FPS e GdR, ci chiediamo quanto sarà loquace Jensen. "Di certo non è muto, ma non parlerà durante le sparatorie", dice Dugas. "Non lo sentirete gridare: 'Venite a prenderle!' come Duke Nukem, questo è certo".



● Square Enix ha acquisito Eidos durante lo sviluppo di Human Revolution, ma stando a Dugas non è intervenuta in alcun modo tranne che per il teaser trailer in computer grafica. "Non posso parlare per il futuro, ma per il momento non ci ha condizionato per nulla. Le cose vanno come sempre", dice.

capacità narrative, e Human Revolution sembra determinato a continuare su questa linea in grande stile. Come in Heavy Rain verrà raccontata una storia lineare e definita dallo sviluppatore, ma elastica nei singoli dettagli, consentendo ai giocatori di effettuare molte diverse decisioni che influenzeranno l'andamento di ciascuna scena e arriveranno addirittura a far comparire nuove sequenze o obiettivi più avanti nel gioco come conseguenza delle loro azioni. Riluttante a rovinare le sorpres e della trama, Dugas ci fa un esempio di un simile crocevia narrativo in cui Jensen dovrà ottenere l'ingresso a un obitorio per raccogliere informazioni.

Ci sono varie opzioni per introdursi all'interno: entrare di nascosto dalla prima uscita, irrompere a pistole spianate o convincere l'ufficiale alla reception a farvi passare. "Se sceglierete quest'ultima opzione scoprirete di conoscere la guardia e che nel loro passato c'è una tensione irrisolta", spiega Dugas. "Parlandogli, Jensen menzionerà che deve entrare nell'obitorio e l'ufficiale obietterà dicendo: 'Non ci parliamo da anni e ora vieni qui a chiedermi favori?' Si stabilisce così una situazione interessante, in cui potrete usare le scelte di dialogo per tentare di convincerlo ad aiutarvi. Se avrete successo, potrete accedere liberamente alla stazione di polizia, ma allo stesso tempo ci saranno altre conseguenze. Incontrerete lo stesso personaggio più avanti del gioco, con indosso abiti civili, che vi dirà di essere stato licenziato per causa vostra e di voler quindi mettere in chiaro le cose.

METTIAMO IN CHIARO LE COSE

● POICHÉ DEUS EX è stato sviluppato in segreto per vari anni, le speculazioni si sono accumulate al punto che abbonda ormai la disinformazione in merito: un punto che ci viene reso ben chiaro quando richiediamo informazioni sulle asserzioni secondo cui Deus Ex sarebbe sviluppato con Crystal Tools, l'engine Square Enix già usato per portare in vita Final Fantasy XIII. "Si è creata sicuramente un po' di confusione", dice Belletete, "forse perché utilizziamo gli stessi tool di Crystal Dynamics, un altro studio di Eidos. Si tratta di un motore interno compilato da Crystal Dynamics e che abbiamo completamente revisionato per Deus Ex". "Un'altra correzione che vorremmo fare, dal momento che l'abbiamo visto affermare qua e là", aggiunge Dugas, "è che Visual Works e Square Enix non stanno occupandosi delle cut scene in-game. Sono stati coinvolti unicamente nel teaser trailer". Così ci è stato detto.

"I POTENZIAMENTI ESISTONO PER MIGLIORARE IL PERSONAGGIO IN MANIERA FUNZIONALE"

"Anche se la storia è lineare, dunque, potrete alterarla significativamente in base alle vostre azioni. È come se avessimo due livelli di storia, uno alto e uno più basso sul quale potrete esercitare il controllo. Ci sarebbe piaciuto avere una trama del tutto ramificata, ma abbiamo capito che per farlo ci sarebbero voluti 12 anni di sviluppo e che il nostro producer non ne sarebbe stato felice".

Sappiamo che interpreteremo Adam Jensen, impiegato di una ditta d'impianti cibernetici costretto a potenziarsi dopo essere stato mutilato durante un attacco alla sua compagnia. Naturalmente, ciò condurrà il giocatore in un'epopea che esplorerà la natura stessa dell'essere umano man mano che Jensen diverrà più macchina che uomo. "Il transumanesimo è un passo importantissimo dell'evoluzione umana. Proprio come nel rinascimento si è cominciato a capire il corpo e a essere più consapevoli di ciò che siamo davvero, adesso ci siamo ulteriormente evoluti e stiamo cominciando a padroneggiare la tecnologia. Crediamo che fonderla con la carne sia un punto determinante nella nostra evoluzione che, ovviamente, farà sorgere una ridda di domande in entrambe le parti del dibattito."

E questi temi si ricollegheranno al gameplay, magari facendo perdere a Jensen parti delle sue capacità umane all'applicazione di sempre maggiori potenziamenti cibernetici?

"Non voglio entrare troppo nei dettagli, perché non desidero rovinare il gioco a nessuno", risponde Dugas, "ma questo è un titolo in cui i potenziamenti esistono per aiutare a migliorare il personaggio in maniera funzionale. A seconda di come riuscirete a trattare con persone e situazioni tracceremo molte variabili che avranno una qualche influenza in un determinato punto del gioco. Ma a questo punto non voglio andare troppo a fondo".

Tornando alla storia e al dibattito sul transumanesimo, Dugas è ansioso di enfatizzare di non voler aderire a un punto di vista o a un altro. "Per noi è molto importante mantenerci neutrali, si tratta più di..." "Lasciare che il giocatore si faccia un'idea da sé, che si formi da solo un'opinione sull'argomento", conclude Belletete. Forse, considerando questo, l'equilibrio tra FPS e GdR pende effettivamente in una direzione ben precisa.









● Nonostante Human Revolution sia un gioco lineare con struttura a missioni, è incredibile quanto impegno sia stato profuso nel creare l'illusione di esistere in un mondo vivo e pulsante.







RECENSIONI

RASSEGNA MENSILE DI CRITICA VIDEOLUDICA

GIOCARE CON IL CUORE

Certi giochi non possono essere semplicemente giudicati come tutti gli altri. Non c'è dubbio, cadere nella trappola dell'hype è sbagliato, ma non per questo bisogna commettere l'errore opposto di essere eccessivamente smaliziati nei confronti di una determinata opera. Approcciare un gioco partendo già con l'idea di fargli le pulci più del dovuto, magari con un maggiore cinismo quando si tratta di un titolo intorno al quale si è creata un'enorme aspettativa, non può che indurci al classico errore di scambiare il dito con la luna. Ancora prima di parlare di un videogioco in termini di come l'acquirente dovrebbe sentirsi giocandolo, sulla base di un giudizio tecnico freddo e impersonale, bisognerebbe parlare di come ci si è sentiti in prima persona e trasmettere queste sensazioni a chi il gioco dovrà decidere se comprarlo e meno. E, poi, lodare o criticare lo sviluppatore in base alla sua capacità di convogliare certe emozioni e al metodo usato per raggiungere tale scopo. Non stiamo parlando di beni di consumo, dopotutto, ma di prodotti culturali, potenzialmente opere d'arte. E giocare con il cuore, d'altronde, non esclude affatto l'oggettività tecnica. È chiaro, per esempio, che un gioco con un sistema di controllo non funzionante non potrà comunicare niente, per un semplice ostacolo pratico. Ma un gioco con un sistema di controllo semplicemente non brillante, se alla fine dei conti riesce ad emozionarti, deve davvero essere penalizzato in virtù di questa mancanza? E quanto? Sempre per rimanere in tema, da questo mese abbiamo deciso di inserire una tabella critica: speriamo possa servirvi come ulteriore elemento per la valutazione dei giochi e a farvi capire meglio cosa passa per la testa del corpo redazionale di GR.

Guglielmo "Shin" De Gregori

LA TABELLA DEI CRITICI

	MARCO	GUGLIELMO	GIANPAOLO	LORENZO	FRANCESCA	DOMENICO	ARIANNA
StarCraft 2: WOL		■■■■■	■■■■□		■■■■■		
Halo: Reach	■■■■■	■■■■■	■■■■□		■■■■■		
FIFA 11		■■■■□	■■■■■			■■■■□	
WRC	■■■■□	■■■□□		■■■■□			
PES 2011		■■■□□	■■■□□			■■■■□	
Metroid: Other M	■■■□□	■■■□□		■■■□□	■■□□□		■■■■□
Enslaved				■■■■□		■■■■□	
H.A.W.X. 2		■■□□□		■■■□□			■■□□□
F1 2010		■■■□□					
Kingdom Hearts: BBS				■■■■■			■■■■□
Mafia II	■■■□□	■■■■□	■■■□□	■■■□□	■■□□□	■■■■□	
Dead Rising 2	■■■□□	■■■■□	■■■□□		■■■□□		
R.U.S.E.		■■□□□					■■■□□
Kane & Lynch 2: DD	■■■■□	■■■■□	■■■□□			■■□□□	■■■□□
Julia: Innocent Eyes	■■■■□	■■■□□			■■■■□		

IN QUESTO NUMERO:

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

BLIZZARD GIURA FEDELTÀ AGLI ANTICHI VALORI

StarCraft II: Wings of Liberty

INFO

FORMATO: PC, Mac
ORIGINE: Giappone
DEVELOPER: Blizzard Entertainment
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
GIOCATORI: 1-8

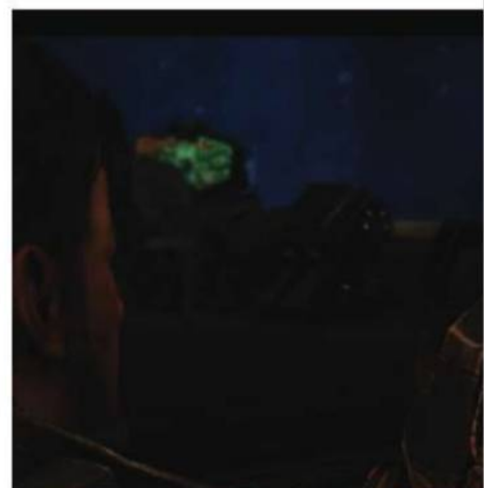
MEGLIO DI
WARCRAFT III



PEGGIO DI
NESSUN RTS!

C'era una volta in cui il gaming su PC era nettamente più forte e questa diversità di mercato influenzava di conseguenza i generi videoludici. Erano tempi in cui gli strategici, prima a turni e poi in tempo reale (RTS), rappresentavano uno dei filoni mainstream: grande valore di produzione, visibilità massima, alto impatto sull'immaginario collettivo dei giocatori. Oggi, come tutti sappiamo bene, la situazione è drasticamente cambiata, con la chiusura dello studio responsabile di Age of Empires a testimoniare della sofferenza degli RTS, vecchio king of the hill videoludico su PC. Ebbene, la regola della crisi non vale per chiunque. No, non per Blizzard, la casa che, arroccata su PC e Mac, non ha mai sbagliato un colpo, scatenando sempre un terremoto globale a ogni uscita. StarCraft II: Wings of Liberty, primo episodio del trittico che comporrà il colossale sequel dello strategico fantascientifico più famoso di tutti i tempi (chiedo scusa ai fan di Alpha Centauri e Master of Orion), non fa eccezione, dimostrandosi dal primo momento per quello che è: un autentico capolavoro. Tanto per cominciare, colpiamo subito il nodo delle controversie critiche attorno a StarCraft II: sì, è vero, Blizzard è stata ultra conservatrice nell'ideare e costruire questo sequel. Tutto è all'insegna della tradizione, della continuità, del cauto perfezionamento, della più ortodossa osservanza all'Unica Vera Fede. Il punto è che questa è senza alcun dubbio la scelta giusta, sotto ogni punto di vista. StarCraft , infatti, non è un gioco comune, ma piuttosto una religione codificata mondialmente in una dozzina di anni di cieca obbedienza. Di fronte a un fenomeno di tal genere, e a un'attesa che potremmo definire messianica, gli autori hanno saggiamente evitato di peccare di tracotanza, preferendo omaggiare la loro stessa tradizione e limitandosi quindi a lavorare su un canovaccio perfetto, che oggi risplende più che mai.

Wings of Liberty, capitolo dedicato ai Terran, offre una campagna per giocatore singolo lunga, profonda e avvincente, che dal primo secondo mostra perché il marchio di fabbrica Blizzard è unico al mondo. Ambientazione, personaggi, trama e regia, molto semplicemente, hanno almeno un paio di marce in più rispetto a quasi tutte le altre opere videoludiche: tutto è rifinito all'inverosimile e il valore di produzione traspare da ogni elemento che contribuisce a dar vita all'affresco finale, senza dimenticare l'ottima localizzazione, davvero una delle migliori degli ultimi anni. La storia è avvincente e ogni personaggio risulta indimenticabile, sia nelle strepitose sequenze non interattive di intermezzo (in



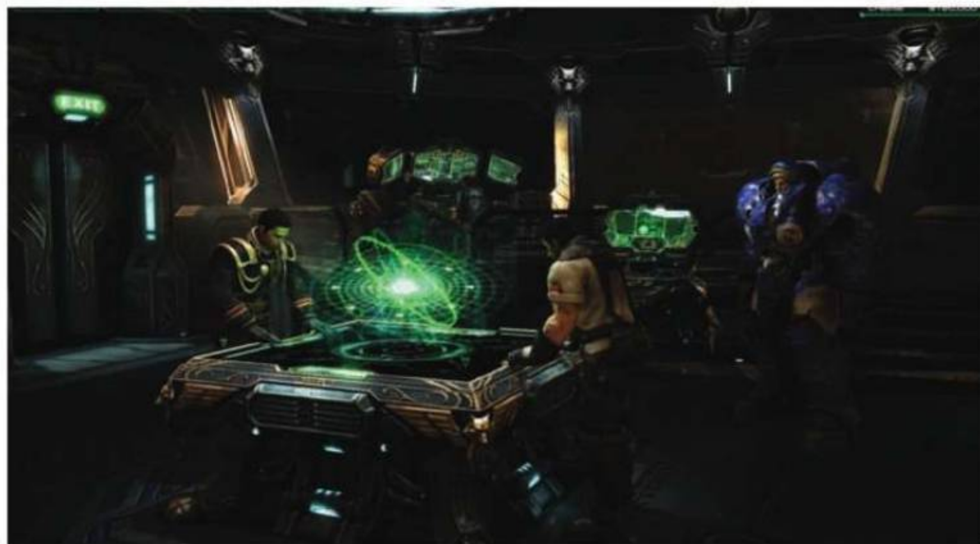
RIGHT: Ecco un personaggio davvero interessante... Non vogliamo rovinarvi nulla della trama, ma sappiate che i Ghost non sono più l'ultimo grido della guerra stealth...





RIGHT: Attenzione alla lava, che ciclicamente coprirà alcune sezioni di questa mappa. Ricordatevi di richiamare indietro per tempo le vostre unità o le perderete tutte!





LEFT: Dalla sala di controllo potrete esaminare le missioni disponibili e scegliere quale affrontare.





NARRAZIONE DI CLASSE

Dal momento che il multiplayer si è meritato una recensione separata e indipendente (per leggerla vi basterà voltare pagina), ci preme sottolineare in questo box di approfondimento come Blizzard riesca sempre (e in Wings of Liberty più del solito) a volare alto, staccandosi dalla media piuttosto bassa che caratterizza oggigiorno la narrazione interattiva (con pochissime eccezioni: Rockstar, BioWare, Kojima Productions e i soliti noti). Dialoghi, personaggi e ambientazioni vi terranno costantemente attaccati al monitor!









WINGS OF LIBERTY OFFRE UNA CAMPAGNA LUNGA, PROFONDA E AVVINCENTE, CHE DAL PRIMO SECONDO MOSTRA PERCHÉ IL MARCHIO DI FABBRICA BLIZZARD È UNICO AL MONDO

FAQS

AVERE SOLO LA CAMPAGNA TERRAN È UN LIMITE?
No, la scelta di Blizzard si è rivelata vincente. A livello di contenuti, il gioco raggiunge ampiamente la massa critica necessaria, inoltre il fatto che un intero capitolo sia dedicato a ciascuna fazione garantisce una maggiore identificazione e un coinvolgimento senza pari, che culmina nel sensazionale finale. Non diteci che non siete curiosi di scoprire il destino della Regina delle Lame...

CI SONO EXTRA PARTICOLARI?
Assolutamente sì. Nel bar della vostra base spaziale troverete infatti un coin'op perfettamente funzionante: Lost Viking, divertentissimo shooter a scorrimento verticale che vi distrarrà non poco dal seguire le sorti della galassia! Un'altra prova della grande cura riposta da Blizzard nei dettagli.

questo Blizzard è numero uno al mondo, con buona pace dei giapponesi, Square Enix in primis) sia durante le missioni, ma è proprio nel gioco che StarCraft II: Wings of Liberty spicca letteralmente il volo. Partendo dall'assunto che già dal primo secondo vi sentirete a casa e dal fatto che il titolo è ottimizzato per andare alla grande su ogni tipo di macchina (dote rara), StarCraft II si presenta come un manuale di game design applicato: interfaccia ineccepibile, unità bilanciate divinamente e tutte importanti, missioni sempre varie e costruite ad arte, gestione della difficoltà che accontenterà tutti... davvero impossibile trovare dei difetti che non siano la mera esternazione di eventuali idiosincrasie soggettive. Il gioco, inoltre, offre una fantastica preparazione delle missioni attraverso un ambiente briefing (peraltro variabile nel corso della campagna) da vivere per gustare la storia ed eseguire una serie di scelte strategiche. È il meccanismo di Wing Commander, che ci vedeva esplorare la base tra una missione e l'altra, ma molto evoluto. E sapete una cosa? Funziona ancora alla grande! Gradevole è anche il fatto di trovarsi di fronte a missioni che, in fase di briefing, impongono una scelta di campo. In conclusione, però, non sono gli infiniti singoli pregi che fanno di Wings of Liberty un capolavoro, ma l'epicità e la maestosità che emergono dall'opera vissuta nel complesso, con tutti i suoi momenti leggendari, con il suo eroismo e con la sua fiera marzialità. StarCraft II è stato atteso oltre un decennio, ma ciò che Blizzard ci ha consegnato è la pietra miliare che tutti sognavamo. Lunga vita ai Terran, lunga vita a StarCraft!

MARCO ACCORDI RICKARDS

VOTO 7,5/10

IL VIDEOGIOCO CHE HA CAMBIATO IL MONDO È TORNATO

Starcraft 2 Modalità Multiplayer

Perché Starcraft è stato così importante? Come mai un titolo di nicchia come un RTS è diventato il più importante Sport Elettronico della storia dei videogiochi? Ci vorrebbe un trattato, non una recensione, per capire quali strane inclinazioni ludiche abbia il popolo coreano, tali da rendere Starcraft addirittura uno spettacolo televisivo riconosciuto, un argomento così importante da essere citato nelle soap opera, un'industria milionaria che crea campioni da imitare e da ammirare. Questa però è una recensione, non un trattato, e l'oggetto della stessa è il seguito del gioco più importante del mondo o quantomeno, di quello che è riuscito a far parlare di sé al di fuori dei confini specializzati. Starcraft 2 si presenta al mondo nel 2006 ed esce dopo 4 anni, col solito stile che ha contraddistinto i suoi creatori da sempre: "Uscirà quando sarà pronto". Blizzard si può permettere questo e altro, perché Blizzard ha un'importanza nel mondo dei videogiochi che le permette di tenere testa anche al suo capo diretto Activision. In fondo, Blizzard non è una voce di costo, è una voce di fatturato; la cosa incredibile è che ha ottenuto questo status quo solamente con 7 titoli importanti (sviluppati in 16 anni). Ora 8, con Starcraft 2... o sempre sette? Il punto è proprio questo: il secondo capitolo di Starcraft in multiplayer è praticamente identico al primo, ma con una grafica differente e un sistema online molto più evoluto (Battle.net, ribattezzata "2.0" da Blizzard stessa per l'occasione). Stesse meccaniche, stesse modalità di gioco, stessa curva di apprendimento ripidissima, stesse emozioni e stessi stimoli. Il rischio, nel produrre un videogioco simile, era quello di non accontentare nessuno: essere sicuri di non stupire chi cercava qualcosa di nuovo e allo stesso tempo non soddisfare i fan del primo capitolo, ancora molto attivi su Internet, proponendo un gioco comunque "diverso" e probabilmente più accessibile. In fondo,

INFO

FORMATO: PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Activision Blizzard
DEVELOPER: Blizzard Entertainment
GIOCATORI: 1-8





UN GIOCO IN CONTINUA EVOLUZIONE

Blizzard ha studiato per Starcraft 2 un futuro da vero protagonista: anche dopo l'uscita si continuerà a parlare del gioco grazie alle sue espansioni, già previste, che aumenteranno le strategie e le possibilità, aggiungendo nuove unità a nuove regole al multiplayer. Wings of Liberty, infatti, è solo il primo capitolo di una trilogia che segue la campagna single player dei Terran. Seguiranno Heart of The Swarn (Zerg) e chiuderà Legacy of The Void (Protoss).



UP: In Starcraft erano presenti pochissime unità volanti come navi spaziali da guerra. Ora ogni razza ha la sua personale "Arma di distruzione di massa".

STESSE MECCANICHE, STESSE MODALITÀ DI GIOCO, STESSA CURVA DI APPRENDIMENTO RIPIDISSIMA, STESSE EMOZIONI E STESSI STIMOLI. STARCRAFT È TORNATO!

Starcraft è un "inferno": è praticamente impossibile imparare a giocare decentemente senza un "maestro". Per divertirsi online, quindi, bisogna saltare un ostacolo che per molti risulta inconcepibilmente troppo alto.
Starcraft 2 rischiava di abbassare troppo l'asticella cara a Fosbury, per seguire il trend dei videogiochi multiplayer moderni, che tendono a essere molto meno punitivi rispetto a 10 anni fa. Ma è proprio lì che giace la sua bellezza, nella sua complessità: nelle infinite possibilità di combinare i vari elementi a disposizione del giocatore per sopraffare il suo avversario dall'altra parte del mondo. Vincere una partita in multiplayer è questione anche di creatività, quindi, e non di mera esecuzione o di velocità.
Per Blizzard, questa è stata probabilmente la sfida più difficile: vinta, possiamo finalmente ammetterlo. Mantenere inalterata la magia che ha stregato milioni di giocatori in tutto il mondo: godere nell'inventarsi uno "start" efficace e vederlo poi riutilizzato da altri giocatori, pensare in una manciata di secondi a maniere alternative ed economiche (in termini di minerali e vespene) per distruggere una data minaccia; vincere una partita e sentire l'emozione scorrere nelle braccia, accorgersi che è passata mezz'ora dall'inizio della stessa e asciugarsi con soddisfazione il sudore dalla fronte.
Dopo dieci anni di sviluppo (stando a quanto dichiarato da Blizzard) e dodici di attesa per i fan del primo episodio, Starcraft 2 non ha deluso e ha reinventato se stesso. Chi si aspettava di rigiocare a Starcraft, rimarrà soddisfatto: tutto è nuovo, tutto funziona a meraviglia, il supporto di Blizzard è infinito e ovviamente il comparto tecnologico è cresciuto sotto ogni punto di vista, dal netcode al sistema di matchmaking, alla grafica. Ovviamente l'essere identico a un gioco vecchio di due lustri è un difetto, ma sebbene sia comprensibile lamentarsi di questo immobilismo per la modalità single player, per il multiplayer non ci potrebbe essere miglior pregio. Assomigliare così da vicino al gioco perfetto è un valore da conservare in cassaforte e Blizzard, si sa, con i soldi non scherza mai.

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI

VOTO 9,5/10

FAQS

CI SARANNO TORNEI PER STARCRAFT 2?
Starcraft 2 è entrato da protagonista nel grande circuito del netgaming che conta e degli Sport Elettronici. Neanche ha fatto in tempo a uscire che alla gamescom di agosto si è tenuto un torneo importantissimo tra i migliori giocatori europei in circolazione, con un montepremi di 15.000 dollari. Anche in Italia la scena si sta organizzando per dare il miglior benvenuto possibile al nuovo lavoro Blizzard.

QUALI SONO LE RAZZE DI STARCRAFT 2 E QUALE È LA PIÙ FORTE?
Contrariamente agli spoiler circolati in rete prima dell'uscita del titolo, non è stata inserita la quarta razza, quella degli Xel'Naga, e non verrà neanche inserita in futuro. Le razze rimangono tre: Protoss, Terran e Zerg. Al momento, i più avvantaggiati secondo molti forum specializzati sembrano essere i Terran, ma Blizzard pubblica molte patch e sicuramente non ci metterà molto a bilanciare alla perfezione il tutto.

UP: L'Arconte non è un'unità molto affidabile: con qualche giusta contromossa, muore molto facilmente. È controbilanciato però da un danno da leccarsi le Protoss-lame.

DOWN: Inizialmente (nella beta) le mutalische sembravano davvero troppo potenti. Ora sono più bilanciate, ma rimangono molto interessanti per la loro versatilità.

UP: Il comportamento delle unità è cambiato: ora ci sono moltissime truppe terrestri che possono scalare delle salite o attaccare da sopra di esse.

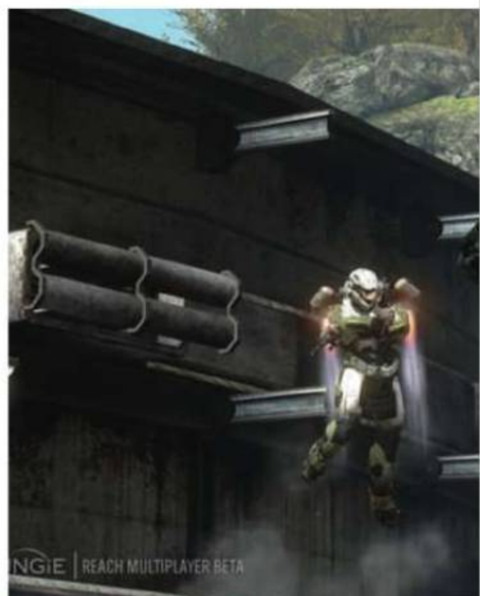
LA CADUTA DI REACH, LA FINE DI UN'EPOPEA STRAORDINARIA

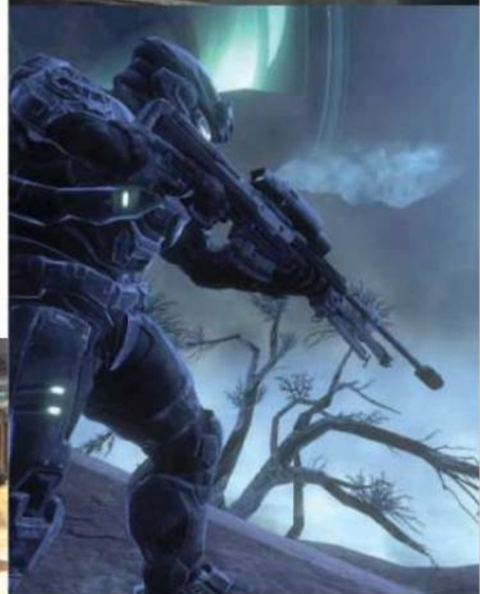
Halo Reach

INFO
FORMATO: Xbox 360
ORIGINE: USA
PUBLISHER: Microsoft
DEVELOPER: Bungie
GIOCATORI: 1-16



Il progetto Xbox, sin dalla prima volta che è stato presentato al pubblico, si è indissolubilmente legato ad Halo. L'epopea fantascientifica affidata nelle mani di Bungie è sempre stata sinonimo delle fortune della console Microsoft e, per quanto in molti l'abbiano criticata, il suo valore videoludico è innegabile. Halo Reach, idealmente e teoricamente, ne è il capolinea. La fine della saga, il suo epilogo che paradossalmente torna alle origini dell'universo finzionale e tenta ciò che gli altri Halo non sono stati in grado di fare: proporre la drammaticità della sconfitta, della morte, della fine imminente. Gli ingredienti ci sono tutti. La campagna vi accompagna attraverso le diverse fasi dell'invasione, per mano dei Covenant, del pianeta Reach colonizzato dagli umani. Vestirete i panni di Noble Six, nuovo arrivato del plotone Noble formato da altri cinque Spartan come voi. Questi supersoldati geneticamente modificati sono dotati di forza e abilità fuori dal comune e nel corso dell'avventura imparerete a conoscerli uno per uno. Si va da Jorge, il più anziano e sensibile del gruppo a Kat, unica donna della squadra, dalle indubbie capacità informatiche. In linea generale, ogni membro del Team Noble presenta abilità e caratteri specifici, ma purtroppo la qualità della sceneggiatura non è sufficientemente elevata per rendere giustizia a ogni personaggio né ai tanti momenti tragici che segnano la trama del gioco. Halo Reach vuole essere un'esperienza drammatica sulla sconfitta e sulla continua perdita, ma queste emozioni sfortunatamente vengono appena accennate, mentre un accadimento si sussegue all'altro mancando completamente l'obiettivo di scavarsi un posto di rilievo nella memoria del videogiocatore. Certo, la situazione non è così catastrofica come sembra, ma le promesse di Bungie riguardo a una trama pirotecnica e indimenticabile sono andate in buona parte perse. Il problema, parzialmente, ricade anche sul gameplay. Da una parte, infatti, le abilità dei vari membri del team non







DOWN: Il motore grafico raggiunge buoni risultati, ma in alcune situazioni siamo stati testimoni di vistosissimi cali del frame rate.



TANTI MODI PER FARSI LA GUERRA

Il multiplayer online è davvero curatissimo. Le modalità di gioco disponibili sono 12, con 9 mappe sulle quali darsi battaglia. Si va dai classici deathmatch e assalti, a eventi meno canonici. Per esempio, sarà possibile sfidarsi a bordo dei quad su chi raggiunge prima uno specifico punto o, nella modalità Zombie, si dovrà scoprire chi sarà l'ultimo utente del gruppo a morire per mano del videogiocatore munito di spada. Insomma, da questo punto di vista Halo Reach è un vero capolavoro.



FAQS

D: ESISTE ANCORA LA MODALITÀ FUCINA?
R: Certo. Ancora una volta potrete modificare a vostro piacimento le nove mappe del multiplayer. Inoltre, potrete divertirvi a farlo in compagnia di altri tre amici con i quali, tra l'altro, potrete anche imbastire un deathmatch al volo per testare immediatamente la qualità del vostro lavoro.

D: COSA SONO I CREDITI?
R: Ogni partita giocata in Halo Reach, comprese quelle nella campagna, vi fornirà in un certo quantitativo di crediti in base al numero e alla modalità di uccisioni compiute. Oltre a farvi aumentare di grado militare, potrete spendere tale valuta per comprare nuovi pezzi dell'armatura del vostro avatar o per modificare le mappe nella modalità Fucina.





LEFT: La colonna sonora è come sempre affidata al buon Martin O'Donnell. A parte un paio di pezzi che ci sono sembrati fuori contesto, i temi musicali sono come sempre magnifici.

vengono mai messe in luce, e dall'altra la costrizione di vestire i panni dell'anonimo Noble Six, di fatto, non rende l'approccio ad Halo Reach molto differente rispetto agli altri capitoli della saga. Le battaglie spesso tendono ad avere un raggio più ampio rispetto al passato e le sezioni a bordo dei mezzi sono incredibilmente più numerose, ma per il resto tutto è rimasto pressoché invariato. Se ai livelli di difficoltà più bassi l'approccio diretto e sconsiderato dà i suoi frutti, a livello Leggendario sarà necessario affinare abilità e tattiche, ma non aspettatevi una qualche collaborazione da parte dei vostri alleati: come nei vecchi Halo, sarà sempre "voi contro il resto del mondo".Le novità, tuttavia, non mancano. C'è, per esempio, una sezione a bordo di una navetta spaziale, alla fine piuttosto intrigante, seppur non perfetta. Inoltre, nel corso dell'avventura entrerete in possesso di poteri speciali. Quello di default è uno scatto che per breve tempo vi farà muovere più velocemente, ma ce ne sono altri capaci di ampliare il vostro bagaglio di strategie e tattiche. Una menzione speciale la merita il jet pack, che in un livello è capace di trasformare Halo in una sorta di platform con tanto piombo per uno degli stage più riusciti di tutta la storia. La campagna principale, insomma, appassiona e intrattiene, pur con tutti i suoi chiaroscuri che fanno di questo gioco l'ennesimo, ottimo Halo e nulla di più. Il multiplayer, di contro, riesce a fare di meglio che in passato. La modalità co-op a quattro nella campagna rende le cose estremamente più divertenti, le modalità competitive sono addirittura dodici con ulteriori sottovarianti e il Firefight è stato ulteriormente potenziato rispetto ad Halo ODST. In definitiva, Halo Reach è una più che degna conclusione per una grande saga. Il titolo riuscirà a soddisfare le attese dei fan e di coloro che sono alla ricerca di un buon FPS, ma non aspettatevi quella qualità sopra le righe promessa da Bungie. La trama è ben lontana dai picchi drammatici che ci erano stati assicurati, e il gameplay ha sì recuperato le grandi battaglie del passato e l'epicità di fondo, ma non rappresenta di certo un'evoluzione così marcata.

LORENZO "KOBE" FAZIO

VOTO 8,5/10





TORNA IL CALCIO TOTALE E LA SIMULAZIONE È SERVITA

Fifa 11: We Are 11

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, PC
ORIGINE: Canada
PUBLISHER: Electronic Arts
DEVELOPER: EA Sports Canada
GIOCATORI: 1-4 offline, 2-22 online



La serie FIFA non ha bisogno di presentazioni: con il rinnovo del team di sviluppo e una rifondazione dal punto di vista del motore di gioco, è dal 2008 che continua a sorprendere i videogiocatori di tutto il mondo per quanto sia in grado di avvicinarsi col passare degli anni ad un gioco sempre più simulativo e completo. FIFA 2011 mira proprio a questo, e ha dalla sua la freschezza di un gioco rivisitato, che ha voluto fare dei suoi punti di forza tutto il bene che è stato prodotto da tre anni a questa parte, ma non solo, ha lasciato grande spazio all'implementazione di suggerimenti venuti direttamente dalle community di fan. Ed è forse proprio questa pratica dell'ascolto che ha reso l'edizione di quest'anno la migliore mai vista su console e che per la prima volta arriva con grafica in alta definizione anche per PC. Quest'anno EA Sports ha voluto introdurre finalmente la possibilità di giocare utilizzando squadre in cui tutti e 11 i calciatori virtuali sono sotto il controllo di giocatori umani. Tutto ciò viene reso possibile dalla nuova funzionalità chiamata "Gioca da Portiere", che permette di provare l'emozione di calarsi nei panni dell'estremo difensore (vedi box "Uno contro tutti"). E naturalmente, questo è solo il primo dei miglioramenti. Partiamo dalla personalità in campo, ancora più realistiche grazie al Personality+. I vostri giocatori così come quelli controllati dalla CPU avranno a loro disposizione una serie di mosse e abilità su cui contare, con attributi e comportamenti specifici applicati ai vari giocatori, facendo così un'ampia distinzione di attitudine verso la palla, l'ambiente circostante, e con reazioni più o meno repentine in difesa o attacco. Ma a cosa serve tutta questa personalità se poi il nostro giocatore non è in grado di controllare di gestire in maniera appropriata il proseguo dell'azione? FIFA implementa per la prima volta in assoluto un'altra nuova caratteristica denominata Pro Passing. L'accuratezza dei passaggi è determinata dall'abilità del calciatore in possesso di palla: anche un ottimo atleta sbaglierà se troppo attaccato, mentre chi non ha buone abilità nei passaggi si troverà in difficoltà anche quando libero. Starà a noi determinare le migliori situazioni di gioco e districarci al meglio per creare il momento adatto e la traiettoria giusta. Anche i tiri sono stati rivisitati, soprattutto per quanto riguarda la balistica durante l'esecuzione. Se in FIFA 10 sapevamo che il pallone sarebbe andato in una certa direzione se calciato in una determinata maniera, in FIFA 11 le traiettorie di tiro diventano praticamente infinite, rendendo l'esecuzione dello stesso imprevedibile. E ora veniamo alla personalizzazione del gioco. Nel comparto audio, possiamo modificare a nostro piacimento i cori e l'impianto sonoro dei momenti salienti del gioco caricando su



UNO CONTRO TUTTI

Una delle più interessanti aggiunte al nuovo capitolo di FIFA è senz'altro la possibilità di vestire i panni del giocatore tra i pali. Si potrà dunque provare l'emozione di pensare e reagire da portieri, e non soltanto durante i calci di rigore. Potrete vivere l'adrenalina dello scontro uno contro uno, della grande parata su calcio di punizione, della fatidica uscita di pugno, o magari di un corner in un momento topico della partita, e soprattutto della giocata da eroe: il match concluso a rete inviolata. La modalità presenta tre livelli di difficoltà, con vari gradi di assistenza da parte dell'IA: gioco assistito, semi-assistito o interamente manuale. Peccato che la modalità sia limitata solo alle versioni per PS3 e Xbox 360.

RIGHT: La personalizzazione, in FIFA 11, ottiene un ulteriore passo avanti: tutto sarà customizzabile, dagli inni delle squadre, agli stadi, alle divise, ai minimi dettagli dei giocatori, anche grazie a un ottimo editor.



UP: Il nuovo sistema di passaggi, il cosiddetto Pro Passing, si basa tutto sulle capacità del calciatore chiamato in causa. Starà al giocatore evitare situazioni difficili e pensare dovutamente a costruire l'azione, se vorrà mantenere a lungo il possesso di palla.









L'ACCURATEZZA DEI PASSAGGI È DETERMINATA DALL'ABILITÀ DEL CALCIATORE IN POSSESSO DI PALLA: ANCHE UN OTTIMO ATLETA SBAGLIERÀ SE TROPPO ATTACCATO.









FAQS

D: CI SARANNO I VOLTI DI TUTTI I NOSTRI BENIAMINI?
R: Sì, con FIFA 11 Electronic Arts ha gestito veri e propri photoshooting per implementare le immagini reali di moltissimi giocatori durante la fase di rendering degli stessi.

D: SI POTRANNO SALVARE I REPLAY SU HARD DISK?
R: Sì, finalmente è stata introdotta questa opzione che dà la possibilità di salvare non solo i goal, ma anche tutte le azioni salienti della partita nell'area FIFA Cinema sul proprio Hard Disk.

hard disk canzoni e musiche della nostra squadra del cuore. Si passa poi al campo di gioco, dove si può attivare a piacimento il fallo di mano o decidere la morbidezza e la forma delle reti delle porte. Per poi terminare con l'innovazione più importante di tutte, quella dell'editor. Sarà infatti possibile creare qualsiasi tipo di squadra o giocatore direttamente dal nostro computer collegandosi all'indirizzo www.ea.com/soccer/fifa/creation-centre. Il tutto sarà condivisibile online, in modo che si possa giocare con le medesime formazioni personalizzate con i nostri amici. E se nell'online si può giocare 11 contro 11 e c'è una migliore gestione delle partite tra gli stessi giocatori per diversi rematch consecutivi, nell'offline gli sforzi maggiori sono stati convogliati verso la modalità Carriera. Partendo da un giocatore, potrete diventare allenatori-giocatori e poi allenatori-manager, in una carriera di 15 stagioni. Altrimenti, si parte dal ruolo di manager affermato. Il tutto in una forma quanto mai scorrevole e realistica sotto ogni aspetto. In poco meno di un anno di sviluppo, insomma, è stato rifatto il trucco al vero trend setter dei videogiochi di calcio: una vera goleada a qualsiasi avversario.

ANDREA CONTINO

VOTO **9,5**/10



DERAPATE E FUORI PISTA CON MILESTONE

WRC FIA World Rally Championship

INFO
FORMATO: Xbox 360, PS3, PC
ORIGINE: Italia
PUBLISHER: Black Bean Games
DEVELOPER: MILESTONE
GIOCATORI: 1-4 offline (2-16 online)

MEGLIO DI

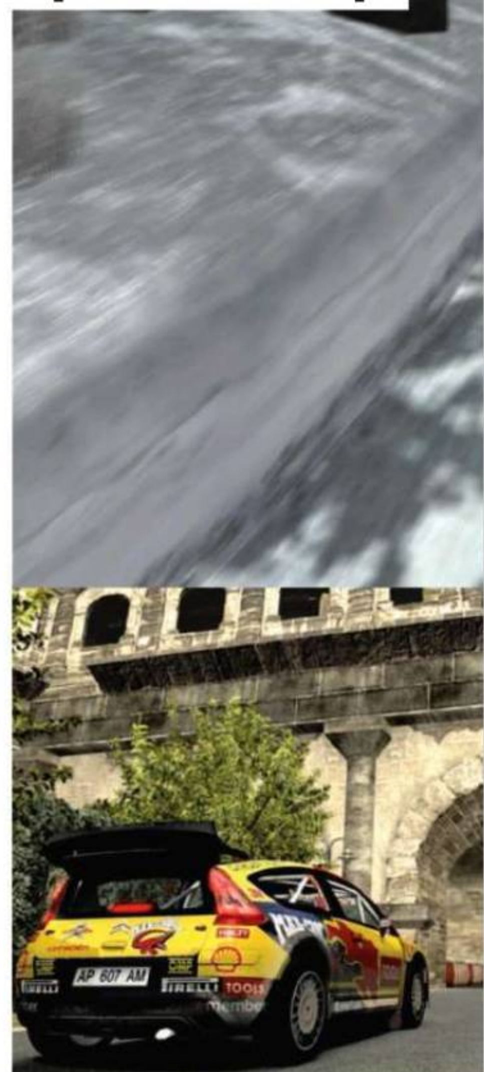
SEGA RALLY



PEGGIO DI

COLIN MCRAE: DIRT 2

WRC 2010 è un titolo che gli appassionati di rally hanno atteso per parecchi motivi, ma per comodità possiamo tranquillamente nominarne uno soltanto: l'assenza del brand WRC FIA dalla scena videoludica per un lustro intero (ovvero, da WRC: Rally Evolved per PS2), un lasso di tempo sufficientemente lungo da far salire l'appetito alle stelle. Oggi, a raccogliere l'eredità del titolo sviluppato a suo tempo da Evolution (e con DiRT 2 che punta i fanalini di coda) ci pensa lo studio milanese Milestone, specializzato in racing e fresco del recente SBK-X. Proprio con il titolo dedicato alla Superbike WRC condivide la natura di opera accessibile a tutti ma con un cuore fortemente simulativo, che è possibile defibrillare intervenendo sui settaggi ed eliminando ogni aiuto concesso, per mettere in luce un modello di guida profondo e appagante che riesce a esprimersi al meglio grazie a una gestione della fisica molto buona, sia a livello dei veicoli (con collisioni solide e danni dinamici), sia per quanto concerne i tracciati e gli effetti delle condizioni climatiche.
Il gameplay è certamente il punto di forza del gioco, e non è cosa da poco: dopo aver scaldato i motori con qualche sessione di prova nell'Accademia WRC, saranno in parecchi ad abbandonare la frenata assistita per cimentarsi seriamente con la modalità carriera (La strada verso la WRC), o con qualche gara singola più impegnativa; la curva d'apprendimento iniziale è piuttosto docile, e il gioco mai troppo punitivo. Lo stesso vale anche per i setup: se gli appassionati si divertiranno nel tuning di parametri come sospensioni, deportanza o differenziali, i meno "pro" avranno comunque modo di scegliere tra una decina di assetti preconfezionati adatti a ogni esigenza.
Venendo alle varie caratteristiche, in WRC sono presenti ben 13 rally divisi in 78 stage, 18 auto sufficientemente personalizzabili (sponsor, livree, ecc.) e 58 piloti (compreso Ken Block, testimonial di DiRT 2), segno che il dialogo con la licenza è stato attento e proficuo. Sul piano degli eventi, la modalità carriera è nel complesso ben confezionata, seppur un po' povera, mentre sono presenti il classico single player (prova singola, rally, campionato, sfida a tempo), un multiplayer locale, ahimè, a turni (niente split-screen!) e un online con ranking mondiale. La mancanza di eventi



DOWN: Nonostante la qualità generale delle texture non sia altissima, la sensazione di velocità all'interno del gioco è resa in maniera convincente, e i veicoli sono rappresentati molto bene.







ARCADE O SIMULAZIONE?

Come già in altri suoi prodotti, anche con WRC Milestone ha permesso agli utenti meno smaliziati di accedere a una versione addomesticata del titolo che confina con l'arcade. Nonostante non esista a menù una voce apposita, per potersi divertire senza troppi pensieri è sufficiente settare i parametri di gioco eliminando l'assistenza freni, l'aiuto stabilità e la trasmissione semiautomatica. E se ancora non dovesse bastare, penserà il navigatore a elargire molti buoni consigli durante i rally.





FAQS

D: D: JOYPAD O VOLANTE?
R: Nonostante il modello di guida riveli la propria profondità anche attraverso il pad, l'utilizzo di un volante non solo accresce il realismo generale, ma incide direttamente sul gameplay, contribuendo ad alzare il livello di sfida.

D: MA CI SONO DIVERSE CATEGORIE?
R: vCertamente! Oltre alla WRC, per incrementare la varietà Milestone ha inserito nel gioco anche le categorie inferiori J-WRC, P-WRC e S-WRC, novità del 2010 dedicata alle auto Super 2000.



"impuri" quali gare testa a testa (ghost a parte) o altre amenità rappresenta invece una precisa scelta di sobrietà da parte di Milestone, che desidera proporre un gioco di rally pulito, pensato per un target maturo, lontano dagli eccessi ipertrofici di certi competitor, ma fortemente costruito sulla sfida contro il tempo che, per quanto possa venire a noia, è l'essenza di questo sport. Ora, se fino a qui ci siamo soffermati sui pregi del gioco, che ci sono e si rispecchiano in un voto che vuole premiare gli sforzi dell'industria italiana che sta senza dubbio crescendo e facendo passi da gigante negli ultimi anni, non possiamo negare che il titolo soffra di una serie di problemi che coinvolgono soprattutto la parte tecnica (assai rilevante in un racing che insegue il fotorealismo). A fronte di un'ottima profondità di campo, buona resa della velocità e modelli delle auto ben fatti, la qualità degli ambienti è piuttosto incostante. Inoltre, i pur pregevoli effetti di luce e un sapiente utilizzo del motion blur non riescono a far dimenticare la mancanza dei 60 frame per secondo; peggiorano le cose dettagli quali il pubblico in bassa risoluzione e le ombre che compaiono talvolta con percepibile ritardo. In generale, si ha la sensazione di un comparto artistico che cerca di restituire il mood dei rally ogni volta che può, ma che in definitiva lotta con i limiti di un motore, l'X-Engine, che per quanto pompato mostra qualche acciacco. Questi difetti impediscono così al prodotto di brillare come avrebbe potuto, pur rimanendo, sia chiaro, un acquisto interessante per gli appassionati di rally, visto anche un mercato non proprio affollatissimo di alternative.

ANDREA PEDUZZI

VOTO 8/10





IL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO SECONDO KONAMI

Pro Evolution Soccer 2011

INFO

FORMATO: PC, PS3, Xbox 360
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Konami / Blu Sky Team
DEVELOPER: Konami
GIOCATORI: 1-4



Pur arrivando direttamente dalla prefettura di Osaka, a noi Italiani questa lettura in salsa nipponica del "giuoco del calcio" è sempre piaciuta... E a ragione. Dagli esordi sensazionalistici di Winning Eleven (International Superstar Soccer) nel lontano 1994, alla sbalorditiva (ma breve) parabola chiamata Perfect Strike (ISS 64), fino al moderno raffinamento del gameplay introdotto con l'arrivo della generazione a 128bit (Pro Evolution Soccer, ma per gli amici solo PES): per dodici lunghi anni, nel nostro italico Stivale, le partite si guardavano sulla RAI e si giocavano grazie a Konami. Ma persino dei tradizionalisti come noi si sono rassegnati davanti ai recenti, radicali, cambiamenti che hanno travolto letteralmente la nostra passione; o, se preferite, la nostra "vocazione di costume". E così, oggi, per goderci una partita di calcio paghiamo zio Berlusconi, e giochiamo con una rappresentazione videoludica del "soccer" made in Canada: ovvio, parliamo di FIFA Soccer. Dieci anni fa sarebbe stata una bestemmia, oggi è un dato di fatto: EA Sports ha imparato dalla blasonata serie di Winning Eleven tutto quello che c'era da apprendere, lentamente, anno dopo anno. Infine, nel 2008, all'unanime giudizio della stampa del settore e degli appassionati, ha sorpassato il suo acerrimo rivale di sempre: Pro Evolution Soccer. Quello che ora si starà chiedendo l'intera comunità videocalciatrice del mondo è: "Dopo le ultime tre edizioni, alquanto discutibili, PES riuscirà finalmente a riprendersi il trono di miglior simulazione calcistica videoludica?". La nostra risposta è... quasi. Delusi? Amareggiati? Sconfortati? Adirati? Purtroppo, però, non c'è termine del nostro vocabolario più adeguato a descrivere, nella sua interezza, questa decima incarnazione di Pro Evolution Soccer. "Quasi"... Come il macchinoso sistema di passaggi a 360 gradi: coraggioso, è vero, ma pur sempre e soltanto "quasi" funzionale. Oppure l'elegante modalità Leggenda, dove sarete calati nei panni di un unico calciatore dal suo debutto alla più trionfale delle affermazioni calcistiche. "Quasi" coinvolgente. E così via, passando per azioni di gioco "quasi" complesse, strategie "quasi" riuscite, e ambiziose varianti del dribbling "quasi" ben amalgamate ai comandi. "Quasi". Sarà questa la sola e unica parola a riecheggiare nella vostra mente, quando vi chiederete se vi state divertendo come sua signoria Konami ci aveva tanto bene abituato a fare...

Di buono c'è che di passi in avanti, rispetto alle scorse edizioni, PES 2011 ne ha da vendere: a cominciare dall'online, ripulito dall'orrendo lag che afflisse in particolar modo PES 2010 e PES 2009. Il comparto grafico si attesta su buoni livelli, pur non facendo gridare al miracolo, complice in particolar modo un comparto animazioni vario e piacevole alla vista. Guarda caso, "quasi"







LEFT: Durante i replay, i modelli dei giocatori appariranno decisamente più nitidi, sfoggiando una risoluzione alquanto convincente, in particolar modo nella versione PC.

RIGHT: L'editor per lo stadio appare, ancora una volta, una delle riuscite più trovate del vasto editor presente in PES 2011





SFIDA AI RIGORI

La personalissima guerra tra FIFA e PES va avanti da circa 16 anni, ovvero quando i due titoli sbarcarono sulle console a 16-bit e PC dell'epoca. Per un lunghissimo periodo la squadra di EA Sports ha prevalso unicamente sotto il profilo del comparto grafico, un deterrente che non ha comunque impedito alla formazione targata Konami di accaparrarsi il titolo di "miglior simulazione calcistica videoludica". Con l'avvento dell'attuale generazione, però, la situazione è cambiata drasticamente, capovolgendosi: solo il tempo ci dirà se in quel di Osaka riusciranno a riscattare ciò che pensavano scontatamente di loro proprietà!



FAQS

D:LA MODALITÀ ONLINE È INGIOCABILE COME NELLE PASSATE EDIZIONI?
R: Benché a detta di Konami i problemi sopra citati sarebbero completamente assenti in quest'ultima edizione di PES, abbiamo riscontrato diversi rallentamenti durante le sessioni con altri giocatori in rete. Seppure in maniera minore, il problema persiste, senza però invalidare del tutto la componente online del prodotto, come nelle scorse edizioni.

D:IN CHE COSA CONSISTE IL FAMIGERATO "SISTEMA DI PASSAGGIO A 360°?"
R: Riprendendo un concetto vecchio come il vino, Konami è tornata ai passaggi con "barra di potenza", esattamente come avviene durante i tiri in porta. Questa, unita all'uso della levetta analogica sinistra, prometterebbe virtualmente di proiettare la palla in qualsiasi punto del campo. Purtroppo, però, suona meglio di quanto appaia in realtà!

capace di tener testa a FIFA. Peccato per una fisica non del tutto soddisfacente (in particolar modo durante le cadute dei giocatori), e una mimica facciale alquanto altalenante... L'aliasing torna ancora sui campi verdi di Konami, purtroppo, e diventa imbarazzante durante le partite notturne (le ombre generate dai proiettori, infatti, rendono il problema grafico decisamente più palese). In generale, applausi per la fisica e le animazioni durante la costruzione dell'azione, fischi per quelle sfoggiate (in linea di massima) dal motore proprietario di Konami durante i contrasti più duri. In simili occasioni, più di una volta, abbiamo assistito a compenetrazioni poligonali, così come alle rocambolesche quanto irrealistiche cadute dei nostri centravanti. Le animazioni appaiono sicuramente ben legate, ma tali attenzioni, purtroppo, non sono coincise poi nello sviluppo del sistema di controllo, che continua a risultare relegato a una fastidiosa sensazione di differita, che spesso intercorre tra le nostre azioni e i tempi di reazione dei giocatori sul campo. In particolar modo, nell'espletazione delle azioni aeree: proprio quando dovrebbero risultare più funzionali, insomma. Ma non sono rari i casi in cui opterete per un'entrata in scivolata sul marcatore avversario, e in tali frangenti l'IA vi assegnerà il controllo di un altro giocatore, incomprensibilmente. Con risultati alquanto catastrofici, tra l'altro, che potrebbero anche determinare agghiaccianti falli (totalmente non voluti) in piena aria di rigore! E credetemi che prendere un gol per un goffa incomprensione del gameplay non sarà poi cosa su cui sorvolare: soprattutto in vista dell'enorme difficoltà che incontrerete a segnare una sola marcatura, già ai livelli di difficoltà più bassi!

E, nonostante tutto, staccarvi dal joypad una volta cominciata la partita sarà quasi impossibile: PES 2011, infatti, non rappresenta un passo avanti e due indietro come i suoi ultimi due predecessori, anzi, ci troviamo davanti a un netto miglioramento di una serie caduta in declino, e che appare oggi sulla retta via. Certo, con un pizzico d'impegno in più la scuderia di Konami avrebbe anche potuto andare a parità di punti con EA. Ma, per questo, ci sarà un'altra occasione: quel che importa oggi è che PES non rappresenti più il fantasma di se stesso. Non quest'anno. Finalmente!ù

VALERIO PASTORE

VOTO 8,0/10



E SAMUS OTTENNE LA PAROLA...

Metroid: Other M

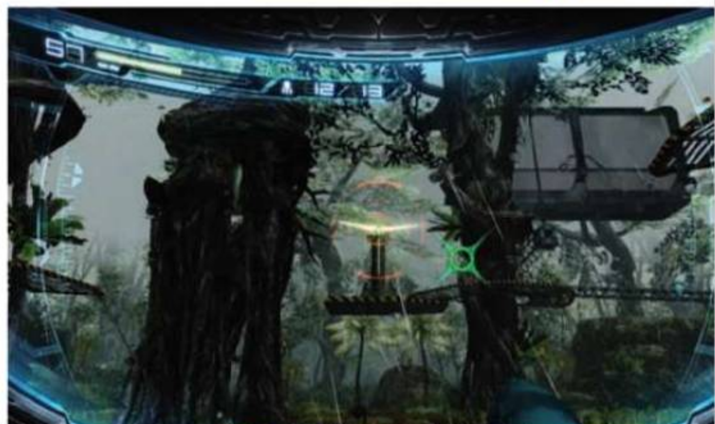
INFO
FORMATO: Wii
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Nintendo
DEVELOPER: Team Ninja/Nintendo
GIOCATORI: 1

Ebbene sì, Metroid ha subito l'ennesima evoluzione. Tolto lo sviluppo della serie ai texani di Retro Studios, Nintendo ha affidato le sorti di Samus nientemeno che al Team Ninja, cosa che ha ovviamente comportato cambiamenti di direzione notevolissimi nel concept stesso del gioco, con l'accento su combattimento e scene di intermezzo. Tuttavia, pur cambiando, Metroid non cambia: la sensazione di solitudine in un labirintico ambiente alieno è la stessa di sempre, le battaglie spettacolari (soprattutto quelle contro certi boss) e la volontà di sfruttare ogni potere di Samus per sopravvivere sono sempre lì. Il tutto ricorda addirittura il vecchio feeling di Super Metroid, non fosse per la grafica al massimo delle sue possibilità e per le particolari aggiunte che sono state fatte. Prime fra tutti le cutscene, un gran rischio, per una serie che le ha sempre rifiutate. Ma il doppiaggio è buono e la trama ne viene arricchita. Si tratta soprattutto di scene del passato di Samus, che mostrano il suo rapporto con la squadra militare della Federazione Galattica con cui ha a che fare in Other M. E non solo saranno approfonditi i legami che la protagonista ha con questi personaggi, ma si svilupperanno a fondo le stesse emozioni di Samus, "tradite" da monologhi interiori dell'affascinante cacciatrice di taglie in armatura. Ma, come sappiamo, Miss Aran bada più ai fatti che alle parole, e questo si nota nei numerosissimi scontri che dovrà affrontare con i mostri di turno. In questo senso, il nuovo sistema di combattimento, basato su una meccanica di mira automatica intelligente, non fa che portare il divertimento a livelli ulteriori, soprattutto man mano che otterrete gli upgrade del fucile al plasma. E se i combattimenti troppo affollati rischiano di diventare esagerati, interviene il nuovo sistema di schivata, che, grazie a un rapido tocco sul D-pad prima di essere colpiti, vi permetterà di sfuggire a morte certa, caricando nel frattempo la vostra arma per dispensare raggi letali subito dopo. Anche il continuo passare da terza a prima persona (ma questo unicamente per mirare a fondo o scoprire i punti deboli di un nemico) risulta alla fine piacevole, così come viene soddisfatta la fame di esplorazione e risoluzione di enigmi dei veri fan della serie. Vi sentirete enormemente soddisfatti, quando riuscirete a capire come raggiungere il luogo che vi viene indicato usando tutte le potenzialità della tuta di Samus. A proposito di queste ultime, invece di trovare i power-up via facendo, questa volta li avrete già tutti, ma per farli diventare più potenti dovrete attendere l'autorizzazione della Federazione Galattica. Un cambiamento, questo, che non ci è piaciuto troppo, ma che alla fine non guasta un'evoluzione intrigante che non volta le spalle al passato ma sa anche guardare al futuro della storica serie.

FRANCESCA "FRANNY" NOTO

VOTO 8,0/10


MEGLIO DI: THE CONDUIT
PEGGIO DI: METROID PRIME



DOWN: Il gioco è in terza persona, ma si passa alla visuale first person quando si devono analizzare i dintorni (o i nemici) o si deve prendere accuratamente la mira.







UP: La bellezza di Samus, per la maggior parte del tempo nascosta sotto la sua armatura, sarà finalmente messa in evidenza in una serie di scene di intermezzo che legheranno la trama e condizioneranno anche il finale del gioco.



QUANDO LA CONVENZIONE DIVENTA UNA SCHIAVITÙ

Enslaved: Odyssey to the West

INFO
FORMATO: Xbox 360, PS3
ORIGINE: Inghilterra
PUBLISHER: Namco Bandai Partners
DEVELOPER: Ninja Theory
GIOCATORI: 1



DOWN: Trip, la partner controllata dall'IA, è gestibile scegliendo i comandi da un apposito menu, le cui opzioni si espanderanno proseguendo nel gioco. La ragazza si rivelerà utile in più di un frangente: potremo infatti usarla come diversivo per i nemici.

Ninja Theory, quest'anno, potrebbe seriamente vincere il premio per il maggior numero di ispirazioni da altri titoli. Potremmo parlare dell'inizio alla Uncharted 2, del sistema di combattimento rigorosamente da manuale, del parkour già visto in infiniti altri prodotti e ancora non avremmo finito. Per fortuna, a salvare il tutto c'è quantomeno la forte voglia da parte del team di ritagliarsi un posto al sole, facendo affidamento su uno spiccato taglio cinematografico. La storia è una rivisitazione sci-fi del romanzo giapponese Viaggio a Occidente (lo stesso di Dragon Ball, insomma), narrata avvalendosi di una direzione artistica che crea un impatto deciso fin dai primi momenti. L'ambientazione, lussureggiante e colorata, ci propone una visione di New York ormai conquistata da piante e animali, dopo che il genere umano è stato decimato da una guerra. La coppia di protagonisti, Monkey e Trip, pur non elargendo dialoghi brillanti, riesce in ogni caso a comunicare un buon livello di personalità tramite animazioni facciali e movimenti (non a caso curati da Andy "Gollum" Serkis). Siamo ancora ben distanti, in quanto a caratterizzazione e riconoscibilità, dai picchi di Final Fantasy, ma per lo meno c'è attenzione in un campo dove gli sviluppatori occidentali hanno ancora molta strada da fare. In questo senso, è più che benvenuta anche la qualità del doppiaggio (l'originale, soprattutto), che contribuisce a dare tutta un'altra rifinitezza rispetto ad altri titoli in commercio.

Se i valori di produzione hanno il loro peso, e Ninja Theory infatti continua a proseguire la sua linea di costosi giochi-film tracciata da Heavenly Sword, purtroppo la sceneggiatura non è ancora all'altezza e questa natura ibrida si rivela in ultima analisi lesiva del gameplay. In maniera paradossale, al giocatore raramente viene posto davanti un margine di rischio che renderebbe interessante la sfida, e si ritrova invece incanalato su binari piuttosto stretti. Ma nemmeno in questo ci sarebbe nulla di male, se non fosse che la sospensione dell'incredulità viene rotta immediatamente quando ci si accorge che l'urgenza e la precarietà, oltre a non esserci, non sono ricreate neanche in modo artificiale. E, nonostante la ricerca di tempi cinematografici, bisognerebbe comunque ricordarsi che siamo di fronte a un gioco e che le ore previste, specie per un'avventura single player, sono davvero poche. Enslaved ha un suo fascino e, a dirla tutta, diverte, ma fallisce nel rimanere più di tanto a lungo impresso dopo aver letto la parola fine. Un po' poco, in definitiva, per il gioco con cui, per sua stessa dichiarazione, Namco Bandai intende farsi ricordare negli anni.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 7,5/10



UP: Per quanto i più smaliziati sapranno riconoscere anche in quest'ambito le varie influenze videoludiche e non, i livelli rimangono piacevoli da esplorare ed è lodevole l'uso dell'Unreal Engine 3, qui sfruttato al pieno delle sue possibilità cromatiche.





UP: A fronte di un indole tutt'altro che simulativa, H.A.W.X. 2 presenta un'interfaccia di comandi tanto macchinosa da richiedere un apprendistato che non tutti gli utenti saranno disposti a seguire.

UN'INATTESA PICCHIATA PER I FALCHI DI TOM CLANCY

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3
ORIGINE: Europa
PUBLISHER: Ubisoft
DEVELOPER: Ubisoft Romania
GIOCATORI: 1-16

MEGLIO DI

AFTER BURNER CLIMAX



TOM CLANCY'S H.A.W.X.

PEGGIO DI

Dopo aver lasciato intravedere gli estremi di un discreto potenziale con il suo episodio d'esordio, la serie H.A.W.X. torna a fare capolino sugli scaffali dei negozi con un sequel che punta palesemente a settare nuovi standard qualitativi per l'intero settore dei simulatori di volo d'impronta arcade. Forte di un notevole impianto produttivo e di un'impalcatura narrativa piuttosto elaborata, che vedrà i giocatori impegnati stavolta sul fronte mediorientale dei cieli, il titolo firmato Ubisoft si presenta alla prova del pad proponendo diverse innovazioni strutturali, tra le quali spiccano la possibilità di effettuare rifornimenti in volo, l'opportunità di condurre in autonomia le fasi di atterraggio e decollo, nonché l'occasione di controllare particolari droni di precisione quando richiesto.
Pur riuscendo senz'altro a ravvivare la struttura di missioni altrimenti sin troppo scialbe quanto a design e collocazione degli obiettivi, detti elementi finiscono tuttavia col complicare gli estremi di un'esperienza di gioco già minata da un sistema di controllo non esattamente intuitivo. Di conseguenza, le principali attrattive del progetto rimangono confinate al solo ambito tecnico. A fronte delle evidenti lacune ravvisabili in fatto di gameplay, H.A.W.X. 2 presenta infatti un comparto tecnico di un certo livello che, beneficiando del supporto di modelli poligonali molto dettagliati e scenari alquanto evocativi, non fatica a immortalare scorci panoramici dal taglio fotorealistico. Se aggiungiamo a queste qualità il parallelo innesto di convincenti effetti particellari, primi fra tutti fumo, nuvolosità e deflagrazioni varie, è dunque facile distinguere i contorni di un'opera visivamente efficace. Peccato soltanto che, anche in questo ambito, il tutto risulti compromesso da un'annosa problematica di ordine strutturale... Benché il frame rate appaia costantemente ancorato sui 30 FPS, nessuno dei jet a disposizione parrebbe infatti disporre di una forza propulsiva tale da comunicare all'utente un'adeguata sensazione di velocità; ed è quantomeno singolare che neanche l'apporto di soluzioni "placebo" come il sempreverde motion blur riescano a colmare la lacuna.
Tirando le somme, si ha quindi la netta sensazione che H.A.W.X. 2 sia nato più da esigenze commerciali che dal reale bisogno di proporre qualcosa di nuovo, il che ha evidentemente costretto gli sviluppatori a introdurre soluzioni concettuali tanto forzate quanto superflue. Un passo indietro che, davvero, non ci voleva...

GIANPAOLO IGLIO

VOTO 6,5/10





UP: La modalità Multiplayer ricicla gli scenari presenti nella campagna in singolo come sfondi per pittoreschi scontri in volo tra più utenti. A conti fatti, nulla che non fosse comunque già stato esplorato nel primo H.A.W.X.

DOWN: Graficamente, F1 2010 non teme confronti nel suo genere. Realistico, dinamico e assolutamente immersivo.





INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3, PC

ORIGINE: UK

PUBLISHER: Codemasters

DEVELOPER: Codemasters Studios Birmingham

GIOCATORI: TBA

MEGLIO DI — GLI ALTRI GIOCHI DI F1



PEGGIO DI — NESSUNO NEL SUO GENERE

L'ASFALTO INFUOCATO DI CODEMASTERS GUADAGNA LA PRIMA POSIZIONE.

F1 2010

Cosa rispondereste se qualcuno vi chiedesse di esporre le vostre aspettative riguardo un gioco di corse degno di tale nome? Probabilmente, nominereste prima di tutto una completezza nel versante prettamente ludico, quello cioè rivolto al come il giocatore riesce a immedesimarsi all'interno dell'abitacolo virtuale della sua monoposto preferita; e di certo la stessa (o quasi) attenzione sarebbe rivolta alla ricostruzione visiva delle esperienze che un pilota di Formula 1 vive in prima persona, tra polveroni di sabbia a disegnarne gli errori, e malefiche gocce di pioggia a insultarne le capacità visive. Ovviamente non è tutto: un videogioco di corse può anche vantare una serie di prove e modalità alternabili a piacimento, che, in connubio coi fattori di cui si è scritto prima, possono costituire il puzzle ideale per gli amanti delle quattro ruote. È esattamente il caso di F1 2010. Pur non offrendo niente di particolarmente rivoluzionario, il gioco incarna al meglio quelle caratteristiche necessarie a renderlo latore di una simulazione pressoché perfetta, offrendo una serie di opzioni adatte davvero a ogni palato. C'è il Gran Premio, ovviamente, con piloti e piste aggiornati alla stagione odierna; ci sono le prove libere e quelle a tempo; e una modalità carriera con la quale far crescere un pilota personalizzato, tenendo d'occhio offerte e proposte da parte di scuderie esterne, un lato che conferisce al titolo un'infarinatura gestionale che non fa che accrescere la completezza di un prodotto ludico realizzato magistralmente. Ma a stupire, forse più degli altri fattori, è il senso di realismo che si avverte durante le gare. In primo luogo, il gameplay. I controlli di gioco sono perfettamente calibrati per incontrare i gusti dei giocatori di ogni grado, dagli esperti a coloro i quali vivono le prime esperienze con le monoposto, che potranno godere di preziosi aiuti del software nei momenti di maggiore difficoltà. Tale cura nella realizzazione, poi, trova la sua parafrasi visiva sul versante grafico e sonoro: tutto, a partire dalle vetture fino ad arrivare alla ghiaia che resterà incastrata sui pneumatici facendovi perdere aderenza (sì, succede anche questo), è realizzato magistralmente, così come gli effetti sonori, mai così realistici ed immersivi. F1 2010 è, semplicemente, un acquisto obbligato per chiunque ami il mondo della Formula 1, che troverà nel nuovo titolo Codemasters la sua maggiore forma di espressione videoludica.

GIOVANNI BIASI

VOTO 9/10





È BELLO, DOPO IL MORIRE, VIVERE ANCORA...

Kingdom Hearts: Birth By Sleep

INFO
FORMATO: PSP
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Square Enix
DEVELOPER: Square Enix
GIOCATORI: 1-6



Ancora prima che Spector rivisitasse Topolino, Square Enix aveva già dato una nuova dimensione ai personaggi di Walt Disney, combinandoli con i capisaldi della saga JRPG per eccellenza, Final Fantasy. Birth By Sleep è il prequel ai due episodi finora usciti su PlayStation 2 e la grande novità è che stavolta avremo tre personaggi da scegliere, tre ragazzi che ancora prima del precedente protagonista Sora erano stati scelti dal Keyblade e si muoveranno separatamente all'interno della stessa vicenda. La nuova minaccia sono i Nesciens, creature malvagie che assumono varie forme e ricoprono un ruolo centrale per la storia. Questa si muove sulla falsariga delle produzioni Square Enix, tanto a livello di sceneggiatura che di scelte estetiche. Vi aspettano magia, dimensioni parallele, dilemmi esistenziali e tante scene d'intermezzo, e potreste apprezzarla anche se avete superato una certa età. Terra, Aqua e Ven, nonostante il target a cui mirano, sono infatti tutti bei personaggi, con buone motivazioni e dialoghi. Il trio viaggerà attraversi i mondi dei film Disney più famosi, tra cui molti inediti come quelli delle Principesse; anche se rivedere le stesse ambientazioni può stancare, ognuno di loro vivrà delle situazioni di volta in volta diverse. A suscitare il maggiore interesse è comunque l'arco narrativo principale, un po' confusionario per chi non è dentro all'IP, ma che farà andare in visibilio tutti gli iniziati con le sue rivelazioni. Non aiuta che i mondi siano estremamente spogli, anche se a salvare la situazione ci pensano i modelli dei personaggi, tutti di alta qualità e doppiati a dovere. Ma il vero fiore all'occhiello di Birth By Sleep è il suo sistema di combattimento, che nonostante le ridotte dimensioni della piattaforma (e le limitazioni della telecamera) si eleva a meglio riuscito della serie. Come al solito, è intuitivo e frenetico e i nemici, specie a difficoltà elevata, hanno dei pattern d'attacco in grado di offrire un intenso livello di sfida e incentivare la creatività. Si può inanellare un numero straordinario di combo, con cui riempire un'apposita barra che fornisce un power-up temporaneo. A dare profondità al tutto sono le sconfinate opzioni di personalizzazione: dal menu principale potremo scegliere i comandi disponibili, che scorreremo in battaglia con i tasti direzionali. Nuovi comandi potranno essere trovati come tesori, conquistati salendo di livello o combinandoli tra loro, e qui entra in gioco il Pannello Comando, un minigioco a metà tra il Monopoli e il Crystallium di FFXIII, in cui raffinare le statistiche conquistando le caselle. In definitiva, Square Enix si riconferma maestra dei battle system e del fantasy alla giapponese: a patto che non siate allergici alle sue atmosfere (e a quelle disneyane), in Birth By Sleep c'è abbastanza contenuto per togliere la polvere dalla PSP e rimanervi incollati intere settimane.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 8,5/10







LEFT: La componente multiplayer è molto vasta e sfaccettata: ne fa parte l'Arena Miraggio, uno stadio in cui i giocatori possono combattere tra loro o decimare orde di nemici e boss, con tanto di apposite mosse per il co-op.

RIGHT: La spiccata verve noir, a metà strada tra un giallo e un hard-boiled d'epoca, sarà quanto di meglio il titolo 2K Czech potrà offrirvi.





LE ATMOSFERE DEL PADRINO IN UN PICCOLO MONDO DETTAGLIATISSIMO

Mafia II

INFO

FORMATO: X360 / PS3 / PC
ORIGINE: Stati Uniti
PUBLISHER: 2K Games
DEVELOPER: 2K Czech
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI — IL PADRINO



PEGGIO DI — MAFIA

"Boom, boom, boom", soleva omaggiare l'immortale John Lee Hooker. E a ragione: gli anni del Proibizionismo furono davvero esplosivi, nonché un insostituibile vaso di Pandora per l'immaginario di sceneggiatori e art director dell'industria cinematografica e non. Il titolo 2K Czech, pad alla mano, sembra essere ben coscio della carismatica influenza esercitata dalle tonnellate di ispirazioni tratte dall'universo dei gangsta-movie, così come dall'esplosiva (non a caso!) colonna sonora swing/jazz/funky/soul che viene direttamente dagli anni '50: peccato che, ben presto, tutto questo si riveli un pretesto atto a offrire un pur dettagliatissimo contorno in quello che appare più come uno sparatutto in terza persona che un vero e proprio titolo sand-box. Il mondo dell'affascinante Vito Scaletta, infatti, fallisce nel tentativo di apparire "casualmente vitale" (la somma qualità di un GTA IV, per intenderci), appannato com'è da un'ingombrante patina à la "Truman Show": tutto sembrerà ruotare (ingiustificatamente) attorno a noi, limitandoci a una sola, e ristretta, manciata di punti sensibili sull'intera mappa di gioco, la maggior parte delle volte il nostro attuale domicilio, la missione in corso e un paio di negozi di vestiti. Il compito da svolgere sarà sempre e solo uno, gettando sul tutto un'aria lineare dai contenuti fin troppo estremistici. Certo, le ambientazioni sfoggiano un livello di dettaglio indiscutibilmente piacevole, la ricostruzione dell'epoca è impeccabile e le routine fisiche fanno quasi sempre il loro lavoro nel corso delle movimentate sparatorie (al contrario delle animazioni ragdoll, piuttosto banali e irrealistiche). Tutto questo, però, non riuscirà a scrollarvi di dosso la sgradevole sensazione di assistere a un unico, grande, evento scriptato per tutto il corso dell'avventura, tra l'altro privato di un multiplayer che avrebbe giovato non poco alla situazione.

E sebbene sembri facile, durante le prime battute, chiudere un occhio, mentre la furia incontenibile dei mitragliatori Thompson vibrerà per la prima volta nelle vostre mani, intenta a sradicare dallo schermo le precarie coperture di chi vorrebbe farvi fare la stessa fine (e spesso accadrà, essendo in questo il gioco ben poco incline al perdono!), lo diventerà molto meno col passare delle ore di gioco: quando, insomma, vi sentirete bisognosi di prendere qualche decisione in più, in questo fittizio mondo criminale, che non sia solo premere il grilletto e nascondersi dietro ad un barile di whisky di contrabbando. Insomma, se non vi dispiace un'incursione lineare e piuttosto rapida nella malavita degli anni '50, fate pure. Se vi aspettavate un degno rivale di GTA... meglio rimandare al prossimo tentativo.

VALERIO PASTORE

VOTO 7,5/10





72 ORE, UN REALITY SHOW E... ZOMBIE A PACCHI!

Dead Rising 2

INFO
FORMATO: Xbox 360, PS3, PC
ORIGINE: Canada
DEVELOPER: Blue Castle Games
PUBLISHER: Capcom
GIOCATORI: 1-4

Il primo Dead Rising fu una piccola rivelazione: autoreferenziale e cinefilo, ironico portavoce del potenziale tecnologico dell'attuale generazione. Tuttavia, presentava degli aspetti che poco lo rendevano appetibile al grande pubblico, e sembrava che la creatura di Keiji Inafune fosse destinata a rimanere un piccolo cult per una nicchia di appassionati. Capcom però sembra pensarla diversamente e si aspetta grandi cose dalla sua nuova serie a base di zombie, destinata addirittura a rimpiazzare il ben più noto marchio Resident Evil. E se Inafune con il primo capitolo aveva abbozzato il principio di quello che doveva essere un tributo, più o meno esplicito, a certo cinema horror, i canadesi di Blue Castle Games hanno rincarato la dose, sposando decisamente la filosofia del "bigger and better". Dead Rising 2 è, a tutti gli effetti, una massiccia operazione di rafforzamento delle peculiarità del primo capitolo. A partire dalla trama, questa volta decisamente più articolata e sopra le righe che mai. Sono passati appena cinque anni dall'incidente di Willamette, ma il fenomeno zombie sembra ormai ampiamente metabolizzato, anche grazie alle pretese di uno spietato show business che arriva al punto di convertire la sciagurata ecatombe in un reality di successo. Il protagonista del gioco, l'ex stuntman e campione di motocross Chuck Greene, si ritroverà a partecipare al programma per recuperare una sostanza chiamata Zombrex, vitale per la sopravvivenza della figlia. Con queste premesse, Chuck arriverà nella città, modello Las Vegas, di Fortune City, con a disposizione le solite canoniche 72 ore per portare a termine i propri compiti prima dell'arrivo dell'esercito. È interessante notare come la metafora del consumismo venga qui riproposta e rimaneggiata attraverso prospettive interessanti: Fortune City e i meccanismi aberranti del reality show rappresentano, a ben vedere, l'ultimo stadio di quella predominanza del superfluo così caratterizzante i nostri tempi, e non esiste alternativa valida al fuoco purificatore della distruzione. Nella sostanza spicciola però, Dead Rising 2 non spicca il volo rispetto al proprio predecessore. Sebbene siano state introdotte aggiunte sicuramente di rilievo, come la possibilità di combinare gli oggetti per ottenere armi ancora più folli e una modalità multiplayer, esterna al gioco principale, dove vince il carnefice più abile, in linea di massima le caratteristiche che determinavano l'esclusività del primo gioco sono rimaste le stesse. Di sicuro il passo avanti si fa notare se si considerano gli zombie che popolano gli ambienti: se nel 2006 ci stupivamo contandone a centinaia, oggi si parla addirittura di migliaia di morti viventi su schermo in contemporanea. Nonostante Dead Rising 2 risulti, a conti fatti, migliore del primo capitolo, non è del tutto condivisibile il principio che ogni successo debba essere replicato. Tante volte, il vero valore di certe esperienze risiede proprio nella loro estemporaneità.

ARIANNA "MOMO" BUTTARELLI

VOTO 8,0/10

MEGLIO DI: DEAD RISING
PEGGIO DI: RESIDENT EVIL







UP: Sono proprio questi i momenti in cui non bisogna perdere la testa...



UP: Carte da gioco, petardi, trapani, panchine, secchi di vernice, martelli e chi più ne ha più ne metta. La salvezza passa per la creatività, e persino un orso di peluche può trasformarsi in un'arma, seppure decisamente non convenzionale.

L'ARTE DELLA GUERRA SECONDO UBISOFT

R.U.S.E.

INFO

FORMATO: X360, PS3
ORIGINE: Stati Uniti/ Canada
PUBLISHER: Ubisoft
DEVELOPER: Eugen Systems
GIOCATORI: 1-8

Per una generazione abituata a vivere la guerra virtuale in prima persona, sedere al tavolo dei generali, con l'obbligo di pianificare accuratamente le proprie strategie, può costituire senz'altro un'esperienza ostica. Al solo pensiero di doversi destreggiare tra menù e statistiche di sorta prima di avviare una qualsiasi azione, molti accusano un profondo senso di inadeguatezza, che finisce spesso col tradursi in assoluto disinteresse per il genere in questione. Realizzato da Eugene System per Ubisoft, il progetto R.U.S.E. nasce sostanzialmente dalla volontà di invertire questa tendenza. Come precisato più volte dai suoi sviluppatori, questo RTS punta difatti ad abbinare un sistema di gioco elastico e intuitivo alla tipica profondità concettuale legata a questo genere di produzioni, delineandosi pertanto come il punto di incontro tra due filosofie produttive ritenute, almeno fino a oggi, incompatibili. Benché la maggior parte di noi nutrisse seri dubbi circa la riuscita di quest'esperimento, dobbiamo riconoscere che il lavoro del team francese vanta spalle abbastanza larghe da reggere il peso dell'impresa e non soltanto alla luce della spettacolare veste grafica di cui fa ampio sfoggio. Grazie al supporto di una solida intelaiatura strategica e al parallelo sostegno di un'interfaccia di comandi particolarmente efficace, R.U.S.E. garantisce davvero una sfida tanto profonda quanto accessibile, che troverà nell'arte del sotterfugio il suo ideale leit motiv. Piuttosto che affidarsi alle convulse meccaniche d'impatto proprie di un titolo come Starcraft II, il gameplay pare in effetti prediligere azioni eversive, imboscate e accerchiamenti, come testimonia d'altronde la possibilità di fare ricorso a sofisticati sistemi di intelligence al fine di carpire utili informazioni sugli spostamenti del nemico. Forte di un background storico articolato come è quello della Seconda Guerra Mondiale, R.U.S.E. presenta peraltro un discreto coefficiente di longevità, i cui estremi vengono evidenziati sia dalla generale durata delle missioni che costituiscono la campagna principale, che dalla presenza di numerose missioni secondarie disseminate lungo il territorio. In relazione a queste caratteristiche, R.U.S.E. non può che eccellere in ambito multiplayer, dove la componente tattica si rivelerà ancora più determinante. E vi assicuriamo che l'occasione affrontare altri avversari umani a colpi di incursioni lampo, boicottaggi spionistici e altre astuzie di sorta, può valere anche da sola il prezzo del biglietto. Bella da vedere, equilibrata quanto a sistema di gioco e oltremodo godibile anche in termini narrativi, l'ultima fatica Ubisoft apre quindi nuovi spiragli per il genere RTS, ipotecando sin da ora un futuro ruolo da protagonista sulla scena.

GIANPAOLO IGLIO

VOTO 8,0/10

MEGLIO DI — HALO WARS



PEGGIO DI — STARCRAFT II



DOWN: Ubisoft non ha ancora chiarito il significato dell'acronimo R.U.S.E. A ogni modo, la parola che esso va a formare può essere tradotta in italiano come "astuzia".







UP: Utilizzando un prospettiva larga, si avrà l'impressione di sedere al tavolo di briefing, il che favorirà un approccio più strategico all'azione. Stringendo il campo visivo, ci si ritroverà invece al centro degli scontri, con tutte le conseguenze dal caso.





UP: Le gocce di sangue sulla videocamera palesemente "amatoriale" sono un tocco di classe ben riuscito, che facilmente riporterà alla mente ai più veterani di voi i "tergicristalli gore" di Die Hard Triology per PSX.

UN PULP GAME PER PULP GAMERS

Kane & Lynch 2

INFO

FORMATO: Xbox 360, PS3
ORIGINE: Stati Uniti
PUBLISHER: Square Enix
DEVELOPER: Eidos
GIOCATORI: 1-8

MEGLIO DI

KANE & LYNCH: DEAD MEN



PEGGIO DI

MAFIA 2

Una storia raccontata con delle inquadrature "amatoriali" à la Cloverfield, fitta d'intrecci narrativi sulla falsariga delle opere di Michael Mann, innaffiata da invasivi effetti speciali che sembrano quasi usciti dal portfolio di Michael Bay, filtrata attraverso un immancabile velo granuloso che la possa rendere più interessante: "può funzionare", avranno pensato (a ragione) in quel di IO Interactive. Anche con un incipit così controverso da riuscire a oltrepassare i labili confini della critica videoludica unanimemente accettati, come durante il noto scandalo che coinvolse il mediocre Kane & Lynch: Dead Man del 2007. Oggi, come allora, ci chiediamo dove sia andato a finire quello sprazzo creativo, avvalorato da un indiscutibile e significativo know how, che ha caratterizzato quasi l'intero arco vitale della saga del silenzioso sicario stempiato di Hitman, e che vide la luce tra le mura degli stessi uffici danesi. E ancora, proprio come tre anni fa, ci si rammarica davanti a un concept dal potenziale suadente e inebriante come pochi, sfoggiato con iconica veemenza dalla coppia più cruda che il settore dell'hard-boiled videoludico ricordi. Sospiriamo davanti alle sue misere cinque ore di gioco, totalmente inadatte a sostenere l'ampio respiro della storia (largamente ispirata a film come Collateral e The Departed), e annaspiamo davanti all'impreciso (di nuovo!) sistema di controllo, capace da solo di tramutare questo dinamico duo in una coppia di spastici affetti da preoccupanti forme di miopia... almeno a giudicare dalla loro inadeguatezza all'uso delle armi da fuoco. Che poi questa rappresenti l'unica attività umilmente concessa al giocatore dal primo all'ultimo minuto dell'esperienza ludica complica ancor di più la delicata situazione, oscillando pericolosamente nella più sgradevole delle frustrazioni quando sparerete per la decima volta, in pieno petto, a un lobotomizzato coreano senza conseguenza degna di nota. E, nella disperata ricerca di un qualcosa che possa rialzare le sorti di Kane & Lynch 2: Dog Days, aggrotteremo le sopracciglia ormai stanche davanti alla limitata scelta tra solo tre possibili modalità multiplayer (Fragile Alleanza, Poliziotto Sotto Copertura, Guardie & Ladri). Per quanto ci risulti impossibile esimerci dal cantare le lodi di uno stile visivo adulto e di sicuro impatto, capace di annidarsi sotto la pelle trascinandovi in una vorticosa escalation di incredibile violenza, i nostri due "cani rognosi" sembrano proprio voler continuare a mordersi la coda: in questi tre anni avranno pure perso il pelo, ma a quanto pare, il vizio è ancora lì...

VALERIO PASTORE

VOTO 6,5/10





UP: L'ambientazione e le situazioni proposte in Kane & Lynch 2 offriranno più di uno spunto per calarci completamente nel carismatico quanto folle personaggio di Lynch... Peccato che l'esperienza duri potenzialmente un pomeriggio appena.

IL REVIVAL DELLE AVVENTURE GRAFICHE PASSA PER L'ITALIA

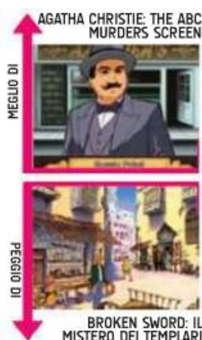
Julia: Innocent Eyes Parole Non Dette

INFO

FORMATO: PC, iPhone
ORIGINE: Italia
PUBLISHER: Warner Bros. Games
DEVELOPER: Artematica
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI

AGATHA CHRISTIE: THE ABC MURDERS SCREEN



BROKEN SWORD: IL MISTERO DEI TEMPLARI

PEGGIO DI

Sebbene vogliano farci credere il contrario, anche nel mondo videoludico esistono dei cicli vitali in grado di determinare il successo di alcuni generi e portare in auge titoli che cambiano per sempre la storia dei videogiochi. È accaduto con i platform, accade adesso con gli FPS, e ancor prima, è stata la volta delle avventure grafiche. Ma come insegna Gianbattista Vico, i corsi e ricorsi storici sono sempre dietro l'angolo. Se c'è un genere che sta tornando prepotentemente alla ribalta, si tratta proprio di quello degli adventure, forse incoraggiato dal tanto discusso Heavy Rain che, nonostante tutto, ha dimostrato che il terreno in questo campo è ancora molto fertile. In questo subbuglio di tentativi di rinnovamento e ritorni di vecchie glorie con massicce dosi di make-up, Julia: Innocent Eyes dei nostrani ragazzi di Artematica si presenta come uno dei pochi baluardi a difesa dei classici punta e clicca, avendo al contempo il pregio di introdurre alcune caratteristiche utili a svecchiare situazioni di gioco che oggi, francamente, strapperebbero solo qualche nostalgico sorriso. Negli ambienti più vasti, le schermate fisse cedono il posto a una più adeguata telecamera mobile da gestire in completa autonomia, che, grazie ai diversi cambi di prospettiva, mette in luce zone meglio esplorabili, per la felicità di chi realmente vuole cimentarsi con la ricerca degli indizi ed era stufo di far vagare il proprio mouse fino a trovare il pixel giusto che mettesse in mostra la tanto agognata icona da cliccare. Esaminando alcuni oggetti, al termine di logiche deduzioni, sulla destra dello schermo si addenseranno in nuvolette i pensieri di Julia. All'occorrenza, sarà anche possibile trascinarli sul cellulare della famosa criminologa col viso di Audrey Hepburn, affinché si possa scrivere un SMS da poter inviare a uno dei co-protagonisti, di cui potremo prendere il controllo in qualsiasi momento. Ben orchestrata e intrigante la storia, spalmata su tre volumi che saranno disponibili a cadenza mensile, dei quali non potrete fare a meno una volta completato il primo. Assolutamente credibile la costruzione della scena del crimine e lo sviluppo dell'intrigo che ruota attorno ai segreti della vittima e della misteriosa figura del killer. E non mancano nemmeno quei richiami psicologico-introspettivi che caratterizzano il personaggio nato in casa Bonelli dalla prolifica mente di Giancarlo Berardi. Se la valorizzazione del nostro patrimonio artistico passa anche attraverso gli eroi dei più popolari fumetti italiani, non possiamo fare a meno di accogliere a braccia aperte questo riuscito connubio.

DOMENICO "VALTHIEL" MUSICÒ

VOTO 7,5/10

LEFT: Se pensate di essere giunti a un punto morto del gioco, non disperate: spesso, cambiando personaggio entrerete in possesso di altre informazioni che potrete condividere tramite SMS.

RIGHT: Spesso avremo a che fare con interessanti enigmi basati soprattutto sulla logica, che non risulteranno mai frustranti come avviene in molti altri giochi dello stesso genere.



LEFT: Il gioco può far sfoggio di una qualità degli artwork piuttosto buona; si tratta pur sempre di un'ambientazione studentesca, quindi non aspettatevi nulla di troppo originale, ma la produzione non è andata al risparmio.

UN LICEO GIAPPONESE E I SUOI BIZZARRI REGOLAMENTI INTERNI...

No Pants!!

INFO
FORMATO: PC
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: Molamola. software
DEVELOPER: Molamola. software
GIOCATORI: 1
GENERE: Scolastico

MEGLIO DI
CAT GIRL ALLIANCE



PEGGIO DI
SCHOOL DAYS

Se NO PANTS!! fosse un'accurata ricostruzione delle dinamiche sociali di una scuola giapponese, verrebbe quantomeno da indagare ulteriormente per capirne le ragioni antropologiche.

Fortunatamente (o no?), si tratta di un eroge, quindi possiamo anche mettere da parte le differenze culturali e limitarci allo scopo per cui è stato concepito. Il titolo, che più eloquente di così proprio non potrebbe essere, riassume in maniera molto efficace la premessa narrativa. La vicenda è ambientata in un liceo dove, per emanazione del consiglio studentesco, a tutte le studentesse viene proibito di indossare la biancheria intima. In realtà la decisione è stata presa dalla presidentessa per conquistare Seigo, il pervertito di turno di cui è innamorata e che dopo un'iniziale riluttanza decide di approvare l'iniziativa, consapevole che la cosa può portare a degli sviluppi interessanti. Le altre studentesse cercano di impedirlo, ma con pochi risultati, e dopo un iniziale rifiuto categorico con il tempo si abituano alla situazione (evidentemente nel mondo di NO PANTS!! la legge non considera una simile regola come una gravissima violazione della libertà personale). Inevitabilmente, tutto questo non potrà che portare a un numero inverosimile di situazioni tra il comico e l'erotico. È proprio questo il punto di forza di NO PANTS!!, che gli permette di non rientrare banalmente nella categoria dei nukige (giochi per lo più basati sulla componente hentai e che non si preoccupano di approfondire personaggi e storia), proponendo occasioni che riusciranno talvolta a strapparvi qualche risata. Questo anche grazie all'impiego di un cast che, pur rientrando nei soliti stereotipi del contesto scolastico, è senza dubbio ben assortito. NO PANTS!! non si fa mancare davvero niente, e quindi aspettiamoci le situazioni preferite dagli appassionati, come relazioni amorose con amiche d'infanzia e naturalmente il classico delle sorelle minori: difficilmente riuscirete a non trovare la ragazza più conforme ai vostri gusti. NO PANTS!! è l'opera prima di Molamola. software, neonata società di sviluppo giapponese; non è eccezionale dal punto di vista della storia, ma nella sua assurdità riesce a essere qualcosa di più di un semplice pretesto per propinare CG ammiccanti. Quello delle mutandine è un fetish ampiamente documentato nella letteratura eroge, tuttavia la premessa tanto stralunata da sembrare geniale lo rende un prodotto in grado di dare una dimensione del tutto nuova alla peculiare passione di spiare sotto le gonne dell'uniforme. Tutto sommato, la possiamo considerare una partenza promettente, ma ci aspettiamo qualcosa di più per la prossima volta.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 7/10



RIGHT: Sul sito ufficiale è disponibile una demo del gioco abbastanza estesa, all'indirizzo www.molamola-soft.net/down3.html; se invece preferite fare un po' di conoscenza con le ragazze, è disponibile anche un assaggio in Flash (www.molamola-soft.net/special/prepan/).

QUANDO L'AMORE È MAGIA

Links! Kimi to Seirei to Tsukaima to

INFO
FORMATO: PC
ORIGINE: Giappone
PUBLISHER: flap
DEVELOPER: Flap
GIOCATORI: 1
GENERE: Fantasy/ Scolastico

MEGLIO DI
LIGHTNING WARRIOR RAIDY



PEGGIO DI
MAHOU SHOUJO AI

Fa sempre piacere quando i giochi hentai si prendono una pausa dagli scenari più convenzionali e legati alla vita quotidiana e tentano invece di avventurarsi verso altri generi e universi. Dopotutto, gli orientali non sono secondi a nessuno quando si tratta di disegnare mondi fantasy e popolarli di esemplari femminili appetibili. Anche per Links! non è stata fatta eccezione e, anzi, è davvero ammirevole la cura riposta nel delinearne il setting. C'è persino una lore ben articolata: il gioco è ambientato nel mondo di Lacrima, una terra scaturita dal pianto di una dea nel vedere la guerra tra il mondo demoniaco, Wespel, e quello divino, Ecra. I due mondi tentano costantemente di invadere Lacrima, ma per fortuna i suoi abitanti possono fare ricorso alla magia elementale. Purtroppo non tutti sono in grado di utilizzarla ed è qui che entrano in scena i Links, i famigli che danno il titolo al gioco e che prestano i loro poteri agli umani. Nel corso dei secoli, l'arte della magia continua a essere coltivata, fino al giorno in cui un giovane mago di nome Heliodor introduce l'alchimia. Dieci anni più tardi sarà fondata l'accademia alchemica Krauselung, che altro non è che l'ambientazione principale del gioco. Insomma, una sorta di Hogwarts in salsa eroge, con la differenza che qui vedremo ciò che i libri della Rowling hanno potuto solo lasciare all'immaginazione delle fan fiction più ardite. Nonostante la premessa originale, la sceneggiatura in realtà segue dinamiche abbastanza tradizionali e riconducibili all'immaginario dei licei giapponesi, che ben si prestano agli intrecci amorosi delle giovani maghette protagoniste.

Non deludono i disegni di Okishi Jien, al suo debutto sulla scena eroge, che qui riesce a fornire personaggi e sfondi di buona fattura e colorazione. Il character design è stravagante e caratteristico, e il cast ben assortito: ce n'è per tutti i gusti, da chi ama le ragazze più procaci alle nekomimi, mentre l'abbronzata Ruchiru verrà senz'altro incontro agli affezionati delle forme più acerbe. Nota di merito persino per i comprimari, nella fattispecie gli strampalati professori, che donano al gioco un'atmosfera divertente e spensierata. Le illustrazioni erotiche con cui saranno ricompensati i nostri sforzi sono più che all'altezza del compito, sia per quantità che per qualità, anche perché quando si dice fantasy non si può prescindere da suggestive uniformi fetish unite dal comune denominatore della scarsità di tessuto. Dispiace un po' che non sia stata colta del tutto l'occasione di sfruttare le possibilità offerte dalla magia all'interno delle situazioni erotiche, tuttavia Links! rimane un'originale variazione sul classico tema studentesco, che intrattiene e non delude.

GUGLIELMO DE GREGORI

VOTO 7,5/10







LEFT: Ognuno dei tre mondi coinvolti ha le sue particolari caratteristiche. A Wespel il caos regna incontrastato, mentre gli abitanti di Ecra rispettano più di tutto l'ordine e sono avversi ai cambiamenti. Lacrima si trova in mezzo ed è dove si svolge la maggior parte della vicenda.







CVG NEWS
Interferenze e contaminazioni



JOHNNY DEPP NEMESI DI BRAD PITT?

Un nuovo adattamento da graphic novel è all'orizzonte, e stavolta con un cast davvero eccezionale: Johnny Depp e Brad Pitt. È quello che potrebbe rivelarsi la trasposizione cinematografica di Nemesis, secondo quanto affermato dallo stesso creatore del fumetto, Mark Millar. Durante una telefonata col regista Tony Scott, infatti, i due hanno buttato sul piatto i nomi che vorrebbero vedere nei panni del cattivo vendicatore Matt Enderson e della sua nemesi, appunto, il capo della polizia Blake Morrow, responsabile della morte dei genitori del pericoloso criminale. Quale sarà la risposta di Depp e Pitt?



AVATAR 3D... SOLO PER PANASONIC

Dopo il suo debutto in 3D al cinema, lo scorso gennaio, Avatar arriva prima del previsto in tre dimensioni anche su piccolo schermo. Secondo le prime indiscrezioni, infatti, sembra che un'edizione in Blu-ray del film (prevista in Italia a novembre) uscirà in America già disponibile per la visione in tridimensionale, ma al momento solo su televisori Panasonic 3D Vierra. Una decisione presa repentinamente da Cameron e dalla Fox Home Entertainment, che inizialmente avevano voluto attendere il 2011 per un'edizione tanto importante.



UN ADATTAMENTO DA... SOGNO!

Il fumetto The Sandman di Neil Gaiman sta per essere portato sullo schermo, anche se solo televisivo al momento. È infatti dagli anni Novanta che si parla di un adattamento del comic, ma la complessità della trama e la sua ricchezza di storie complementari e di personaggi hanno finora impedito di sviluppare un progetto compiuto. La formula della serie televisiva potrebbe essere il primo passo verso una versione cinematografica, anche se Warner Bros. non ha ancora ottenuto l'adesione dello stesso Gaiman al progetto.



L'INVASIONE DEI CINECOMIC

I supereroi traslocano dal fumetto al grande schermo

Che il cinema sia sempre stato strettamente imparentato con il fumetto è cosa di pubblico dominio. Ma se nei primi tempi tanto si dannava a malcelare le sue interferenze con un mondo ancora privo di un netto riconoscimento artistico, negli ultimi anni il cinema sta saccheggiando a piene mani dall'immaginario fumettistico: Superman e Spider-Man non bastano più, esplode il passaggio da carta a pellicola di supereroi dimenticati che risorgono a nuove glorie e l'imponente fenomeno viene indicato con il neologismo ad hoc "cinecomic". Se nei prossimi due anni le sale cinematografiche saranno letteralmente invase da lavori di nuova generazione, da Thor a Capitan America, da Lanterna Verde a X-Men: First Class, è senza dubbio perché l'eroismo da fumetto ben si presta alla spettacolarità in versione kolossal hollywoodiano, ricca di buoni sentimenti (o inaudite cattiverie quando il superhero di turno è in realtà un imperdonabile villain) e di grandi effetti speciali.

Eppure, questa ragione non può bastare da sola a spiegare una moda così pervasiva, che va attribuita piuttosto alla possibilità di dare vita a un serbatoio di idee e personaggi potenzialmente infinito perché capace di autorigenerarsi. L'universo narrativo dei fumetti consente interessanti intrecci tra le sue storie e i suoi eroi e crea quella vera rivoluzione denominata "universo condiviso". Lo straordinario successo di Iron Man 2 ha fatto scuola, dimostrando le enormi potenzialità che possono nascere dal crossover fumettistico, tra cui il rilancio di nuovi franchise e inediti spin-off (non a caso I vendicatori, dove si daranno appuntamento i principali eroi della Marvel, è uno dei cinecomic più attesi del prossimo futuro).

Il parco eroi offerto da Marvel e DC Comics è quantomai immenso, ma ciò non toglie che si debba sempre e doverosamente puntare sulla qualità, sfruttando le naturali convergenze dei media nel rispetto degli stili comunicativi peculiari di ciascuno (Sin City docet).

E che dire, invece, del tie-in dal fumetto al videogioco? Anche il settore dei videogame sta seguendo le orme del cinema ed è ormai una prassi che qualsiasi cinecomic abbia sempre in previsione la sua controparte videoludica. Nonostante finora gli esiti non siano stati sempre convincenti, ci auguriamo che fumetto e videogioco possano intrattenere un dialogo più costruttivo in futuro, e certo il recentissimo Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds! presentato quest'anno all'E3 fa ben sperare.

Ilaria Colla

WWW.CINEMAEVIDEOGIOCHI.IT



Down. Nel 2005 Robert Rodriguez porta al cinema Sin City, tratto dall'omonimo fumetto di Frank Miller, a oggi uno dei cinecomic più rivoluzionari per la sua volontà di mantenere ben riconoscibile nella pellicola lo stile tipico dell'universo fumettistico.



CIAK SI GIOCA Conversioni cinematografiche (più o meno) famose

DOOM

Soggettiva mutata geneticamente

Alla base della mutazione genetica c'è l'innesto di un ente esterno ed estraneo in un altro corpo. Una definizione che calza perfettamente addosso a Doom, trasposizione del 2006 dell'omonimo videogioco di ID Software pubblicato nel lontano 1993 e ricordato soprattutto per essere uno dei capostipiti degli FPS. Nel film, a fare da contorno a una trama già consolidata nel panorama di genere, con un gruppo di marine inviato su Marte per portare soccorso a una base spaziale, sono perfettamente riproposti alcuni elementi chiave del videogioco. Ritroviamo l'esaltazione della supremazia maschile, ben rappresentata dalle spalle infinitamente larghe e muscolose dell'attore-wrestler The Rock, e il feticismo per le armi di grandi dimensioni. Per un prodotto geneticamente mutato che alla fine non riesce a rendersi del tutto indipendente o interessante solo in quanto testo filmico perché troppo povero di idee e troppo simile a Resident Evil, resta il grandissimo valore di quella lunga soggettiva che ricalca alla perfezione il gameplay del videogioco. La linea narrativa della Rabid Response Tactical Squad, impegnata a eliminare le creature infernali sfuggite al controllo di un esperimento condotto dai ricercatori della base spaziale della Union Aerospace Corporation, diventa solo un preambolo alla splendida sequenza con Reaper (Kate Ubran) impegnato a sparare contro i mostri, espressione perfetta dell'innesto videoludico nel "corpo" cinematografico, tanto che per un momento si ha quasi l'impressione di trovarsi immersi in una grande sala di videogiochi a schermo espanso.





up Oltre che dai critici cinematografici, il film è stato giudicato negativamente dagli appassionati della serie videoludica, sia per le differenze nella trama sia per la scarsa presenza della componente fondamentale del gioco: l'uccisione di numerosissimi nemici.

Letizia Geron

VOTO:★★

SOGNANDO HOLLYWOOD Film (impossibili) che vorremmo vedere

GABRIEL KNIGHT

Jane Jansen voleva continuare la serie di videogiochi. Perché non pensare al cinema?

La trilogia di Gabriel Knight nasce nel lontano 1993 facendo subito breccia nei cuori degli amanti delle avventure grafiche, un genere, all'epoca, molto più diffuso rispetto ai giorni nostri. Piuttosto che un concorrente dell'altrettanto celebre Monkey Island, le storie dello scrittore ideate dalla penna di Jane Jensen ponevano il gioco come un'alternativa seria, e per certi versi migliore, della produzione Lucasarts. Purtroppo, ad oggi, vista la scomparsa dell'originale software house Sierra Entertainment (ora assorbita in Vivendi Games, che a sua volta fa parte di Activision) la nascita di altri due capitoli, già pianificati dalla sviluppatrice, sono una mera utopia. Viene da chiedersi: perché non trasportare tutto alle sale cinematografiche? La trama c'è, è ben articolata, e con qualche accorgimento qua e là non avrebbe timore di confrontarsi con i migliori esponenti del genere thriller/investigativo. Il ruolo di Gabriel Knight non si allontana esteticamente poi troppo da quello di un Brad Pitt versione Troy (naturalmente con un carattere molto più controllato, che si cali nei panni di un "comune" scrittore con la tendenza a ficcarsi in situazioni in cui il sovrannaturale impera), mentre alla regia non ci dispiacerebbe vedere all'azione, sorpresa, Guy Ritchie, che potrebbe confermarsi dopo l'ottimo Sherlock Holmes. Un produttore con intenzioni serie (Warner Bros.?), e un'avvenente attrice per il ruolo di Grace, segretaria e controparte femminile di Gabriel, completerebbero un quadro che crediamo potrebbe essere apprezzato dalle migliaia di fan in tutto il mondo e curiosi spettatori del caso attirati da un semplice trailer. Perché non pensarci, Jane?

Giovanni 'Benenath' Ferlazzo





up Mistero. Mito. Leggenda. Indagini. Uno scrittore affascinante. Una seducente co-protagonista. C'è proprio tutto per la nascita di un buon film.

RETRO



Per saperne di più e discutere dei contenuti di questa edizione, visita **www.gamerepublic.it!**



IL VALORE DELLE PAROLE

Secondo una nota teoria sociologica, il popolo tende ad accorgersi di tendenze, movimenti e trend culturali solamente quando ad essi vengono abbinati dei nomi. In altre parole, molti dei fenomeni che vengono comunemente inquadrati come novità esisterebbero da sempre, e non vi sarebbe quindi motivo di puntare su di loro alcun riflettore. Dovendo trovare un elemento con cui spiegare praticamente gli estremi di questa considerazione, farei senz'altro accenno al concetto di "casual game": un genere che è diventato un "caso" da quando qualcuno ha pensato di etichettare in questo modo prodotti in teoria non troppo diversi da Tapper, Burger Time, Duck Hunt, Rainbow Island e Tetris. Vedete, ai tempi del loro debutto sul mercato,

GURU MEDITATION

TIM CAIN **CURRICULUM** CYBRON INC. / INTERPLAY / TROIKA GAMES / CARBIN STUDIOS
PORTFOLIO GRAND SLAM BRIDGE (1986) / STONEKEEP (1995) / M.A.X. (1995) / STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY (1997) / FALLOUT E FALLOUT 2 (1997-1998) / ATOMIC BOMBERMAN (1997) / ARCANUM (2001) / THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL (2003) / VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES (2004)



PASSATO ALLA STORIA DI QUESTO BUSINESS PER AVER DATO I NATALI ALLA SAGA DI FALLOUT, TIMOTHY CAIN ENTRÒ IN CONTATTO COL MONDO DEL CODING NEL LONTANO 1982, QUANDO VENNE ASSUNTO DA CYBRON INC. IN QUALITÀ DI PROGRAMMATORE.

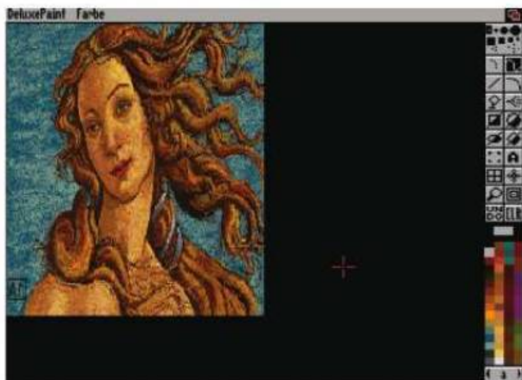
Questo lavoro l'avrebbe impegnato fino al 1986, ma si può affermare che il suo debutto ufficiale nel ramo dello sviluppo di videogiochi risalga in realtà al 1994, anno che lo vide esordire tra i ranghi dello staff di Interplay: fu difatti sotto questo brand che Tim trovò l'habitat più consono a esaltare la propria vocazione per il game design, nonché le risorse necessarie a realizzare il "suo" Fallout. La grande occasione, in tal senso, sarebbe arrivata nel 1997, quando i responsabili dell'azienda decisero di premiare lo zelo da lui mostrato nell'elaborazione di hit quali Stonekeep e Star Trek: Fleet Academy, affidandogli direzione e produzione del progetto. A ricambiare ampiamente la fiducia ci avrebbe dunque pensato lo stesso Cain, che, sviscerando appieno il suo repertorio creativo, seppe plasmare una produzione dal potenziale immane, cui seguì ben presto un possente sequel.

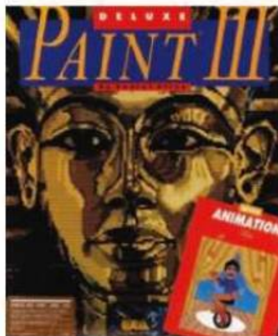


Come accade piuttosto spesso in situazioni analoghe, il successo maturato dall'opera finì purtroppo col favorire il sorgere di pesanti divergenze tra il nostro e i vertici Interplay: quando queste ultime divennero insanabili, egli decise pertanto di rassegnare le proprie dimissioni e reinventarsi CEO di una nuova compagnia indipendente, Troika Games, sotto il cui monicker presero vita progetti alquanto interessanti quali Arcanum e Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Malgrado nessuno di essi mancasse l'appuntamento con le chart dell'epoca, la società non riuscì comunque mai ad entrare in pareggio con i propri conti, il che ne determinò la chiusura dei battenti agli inizi del 2005.

Attualmente, Tim Cain riveste il ruolo di Programming Director presso i Carbine Studios ed è coinvolto nella stesura di un nuovo MMORPG .

TOYS IN THE ATTIC





Tra il 1985 e il 1994, EA realizzò ben quattro edizioni del Deluxe Paint, cui andarono a sommarsi ulteriori Expansion Pack. Il progetto andò formalmente in pensione col definitivo tramonto dell'era Amiga, segnato dalla famosa bancarotta di Commodore.

DELUXE PAINT
Dipingere in pixel

La maggioranza di noi l'avrà anche utilizzato soltanto per disegnare falli sbilenchi e altre pittoresche oscenità a tema, ma c'è chi giura che con questo miracoloso editor grafico sarebbe stato possibile ricreare il volto della Venere di Botticelli su un qualsiasi Amiga 500 in un batter d'occhio. Previo un micidiale corso di formazione, s'intende...
Ad assemblare quello che oggi potremmo apostrofare come il padre spirituale di Adobe Photoshop ci pensò in ogni caso il buon Dan Silva nel lontano 1985. Ritoccando laddove necessario il codice Prism, un tool di sviluppo ideato da Electronic Arts all'alba dell'era dei 16 Bit, il giovane programmatore riuscì infatti a codificare un sistema di elaborazione immagini tanto duttile da fissare lo standard per chiunque intendesse produrre videogame destinati al prodigioso computer Commodore. Non è certo un caso, difatti, che il comparto visivo di classici come Monkey Island venne realizzato proprio mediante l'impiego di questo programma.

questi classici non godevano di alcuna classificazione e nessuno si preoccupava troppo della fascia d'età cui erano destinati o del loro spessore concettuale. Erano "solo" videogame, e l'unica cosa che realmente contava era che fossero divertenti. Oggi come oggi, i cultori degli FPS o dei prodotti "hardcore" inorridirebbero all'idea di acquistare un titolo in cui si serva birra ai tavoli, eppure nessun Maniac Mansion dipendente si è mai scandalizzato di fronte a un qualsiasi Burger Time. Anzi. Il mio sospetto è che la sempre viva diatriba sul casual gaming sia più figlia di una distorta dialettica commerciale, piuttosto che il simbolo di una reale scissione del modo di videogiocare... Voi cosa ne pensate?

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio



CHI L'HA VISTO?

ELF 1991 OCEAN / NIRVANA GAMES - AMIGA / ATARI ST / PC

Seppur nascosta in parte da un mucchio di floppy sparpagliati a mo' di Mikado, l'elegante cover di Elf, che tanto pareva ammiccare alla vecchia edizione Rusconi de Il Signore degli Anelli, ha catturato subito la mia attenzione mentre rassettavo la soffitta, e, in men che non si dica, ero già seduto innanzi al mio Amy, Quickshot alla mano, in attesa di gustarmi un Amarcord da antologia. Il tempo di un breve caricamento ed ecco che l'incantevole introduzione del gioco colora il monitor con i suoi soffici tratti naif dipinti: le morbide note di una fiabesca canzoncina iniziano quindi a emergere, e mi ritrovo finalmente a solcare gli orizzonti di quel vecchio mondo incantato in compagnia del piccolo elfo. A tratti, il suo sprite ricorda quello di Alex Kidd, e non fosse per quegli sporadici innesti adventure, anche il sistema di gioco suggerirebbe svariate assonanze col classico made in Sega. Analogie a parte, giocare a Elf è ancora un piacere. Così elementare, eppure così coinvolgente, il platform ideato da David Slee e Paul Oglesby pare davvero possedere il dono dell'eterna giovinezza, e mentre gli stage si susseguono, sento crescere in me la tipica sensazione del ritorno a casa: il caldo conforto che si prova chiudendo la porta della realtà alle proprie spalle, se capite cosa intendo. Provo una certa amarezza a pensare che il ricordo di questo titolo sia ormai un lusso per pochi, ma non fatico a comprendere i motivi di questa amnesia generale: Elf era un viaggio di sola andata e, molto probabilmente, non avrebbe goduto dello stesso fascino se fosse diventato un "record breaker".





Contrariamente a molti dei platform della sua era, Elf prevedeva ancora un scrolling a segmenti, con videate fisse che si alternavano non appena il protagonista ne raggiungeva uno degli estremi.

INTO THE PIT

SILVERLOAD

1995 PSYGNOSIS / MILLENNIUM INTERACTIVE - PC / PLAYSTATION

Per un Pugno di Dollari è la vostra Bibbia personale? Siete convinti di essere la reincarnazione di El Grinta? Allora potete tranquillamente voltare pagina, giacché di Western il vecchio Silverload aveva soltanto l'ambientazione. Lo potremmo piuttosto definire "avventura horror". Punta & Clicca in soggettiva, il gioco ci vedeva indossare i panni di un cacciatore di taglie ingaggiato per indagare su una serie di bizzarri eventi. Nel tentativo di svelare l'arcano, il nostro alter ego avrebbe dovuto far fronte a imbarazzanti faccia a faccia con lupi mannari e spiriti sciamanici, da cui il via libera a una discreta gamma di siparietti gore, sempre pronti a irrompere in video a ogni passo falso. Piuttosto gradevole all'occhio, con schermate disegnate a mano e vividi colori di supporto, Silverload rappresentava senz'altro un'alternativa intrigante alle più roboanti produzioni a tema. Da qui il consiglio a recuperarlo, fosse anche solo per il gusto malato di prendere una sana boccata di Adventure Mid-90's.



Il gameplay di Silverload ruotava intorno alla gestione del mitico cursore a icona, mattatore assoluto delle avventure di metà anni '90. Pressoché al bando le sequenze action, prontamente rimpiazzate da enigmi alla Personal Nightmare.

WEIRDOGAMES INC.

LA MALEDIZIONE DELL'ELFO WEIRDO-LUDICO

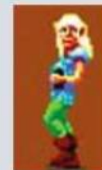


5. LA REGINA DEI DROW POOLS OF DARKNESS - SSI
Bastarono una manciata di Pixel e un paio di discutibili scelte cromatiche a trasformare la seducente elfa oscura che Larry Elmore aveva dipinto sulla cover di Pools of Darkness in un bieco clone di Megaloman. A completare l'opera ci si mise poi l'intenso blu elettrico del costume indossato dalla tipa: un capo d'abbigliamento che non avrebbe sfoggiato neanche la Monster Lippa della Japan ProWrestling.



4. QUESTOR GAUNTLET - ATARI
Magari Ed Logg potrà appellarsi alle limitazioni tecniche dell'epoca per giustificare l'imbarazzante look del pur mitico Questor di Gauntlet. Tuttavia, con quel miserrimo completino da Robin Hood delle reti private, l'elfo più pixelloso della storia non ce l'avrebbe comunque mai fatta a scansare una doverosa citazione in questa chart. E la cosa peggiore è che non ha neanche vinto!

3. ALAS GRAND MONSTER SLAM - RAINBOW ARTS
Chi ha detto che gli elfi sono tutti albero, foglia e parrucco? Prendete per esempio questa tipica erbaccia di Bosco Atro... Perfido, scostumato e generalmente brillo, Alas non sapeva di certo usare il suo scudo a mo' di snowboard per calarsi dalle mura del Fosso di Helm... Al massimo lo si poteva ammirare allo stadio, intento a calciare polpette parlanti. Sculettando come una coniglietta di Playboy.





2. I BIRILLELFI ELF BOWLING - NSTORM INC.
E sì che fare da birilli in un gioco di bowling con Babbo Natale in veste di protagonista può imbruttire non poco, ma qui si tratta davvero di carbonizzare millenni di miti e leggende sugli abitanti dei boschi! Osservate bene i tre dissociati qui ritratti: siamo davvero sicuri che Dama Galadriel avrebbe permesso loro di alloggiare in quel di Lothlorien?!

1.TENKO, TAIKI & JANIKA ELFMANIA - TERRAMARQUE
Come se l'idea di realizzare un picchiaduro a base di Elfi non fosse già di per sé abbastanza bislacca, i ragazzi della Terramarque decisero di alzare il tiro conferendo ai tre eroi principali del cast un look da "desperate trannies". Piuttosto che ricordare gli efebici e filiformi signori dei boschi, essi apparivano pertanto come culturisti oliati e bitorzoluti, la cui esatta identità sessuale è ancora oggi oggetto di accese dispute filologiche.



DEAD POETS' SOCIETY

DELPHINE SOFTWARE

(1988-2004)

LES VOYAGEURS DU TEMPS

PRIMA DI VARCARE LA SOGLIA DEL NOSTRO CLUB DEI POETI ESTINTI, QUESTO MESE VI PREGHIAMO DI DARE PRIMA UNO SGUARDO AL BOX ANTOLOGICO STIPATO AI MARGINI DI QUESTO TESTO.

Cercate di abbinare almeno un'immagine ai titoli elencati al suo interno e provate ora a ricordare che tipo di esperienza vi ha regalato ognuno di essi all'epoca della sua uscita... A questo punto, non dovrebbe essere difficile comprendere perché ci riferiamo a Delphine Software come a una delle software house più incisive della storia di questo business. Fondata nel 1988 a Parigi dal visionario Paul Cuisset, l'azienda impiegò un intervallo di tempo molto breve per balzare agli onori della cronaca. Benché ancora acerbi, titoli come Castle Warrior e Bio Challenge evidenziarono in effetti sin da subito il talento del team al servizio del mecenate francese, rendendo in qualche modo "prevedibile" l'arrivo di un capolavoro. L'inevitabile hit arrivò già nel 1989, squassando non soltanto la scena dei Punta & Clicca: oltre a rivelare l'arguta verve creativa di un designer come Eric Chahi, Future Wars confermò difatti che i ragazzi di Cuisset avevano davvero la stoffa per contendere ai migliori brand in circolazione la leadership del mercato. Sicché, non tutti caddero propriamente dalle nuvole quando Operation Stealth e Cruise for a Corpse saltarono fuori dalla medesima fucina. Fu proprio grazie all'affermazione di Cruise for a Corpse ai botteghini che Cuisset, dopo aver concesso ad Eric Chahi l'indipendenza necessaria a speculare sulla tecnica del rotoscope, si ritrovò tra le mani l'osannato Another World, il cui nome mette ancora oggi i brividi ad ogni giocatore che si rispetti. Piazzato il record-breaker di una vita, al responsabile della compagnia non restò che gestire le redini di una casa essenzialmente in grado di marciare in autonomia, il che favorì la nascita di hit supplementari come il grandioso Flashback, seguito morale del succitato capolavoro, e l'insolito Shaq-Fu, primo picchiaduro a scorrimento a vantare una star del basket mondiale come protagonista. Contrariamente a quanto verificatosi per molte delle aziende che vantavano posizioni privilegiate nell'era dei pixel, la Delphine non sembrò peraltro accusare che in minima parte il forzato passaggio alle tecnologie poligonali. Fade to Black, il primo titolo in quell'ambito realizzato nei suoi studi, superò per esempio in scioltezza la prova del fuoco, e altrettanto sarebbe avvenuto di lì a poco, in occasione del lancio della serie Moto Racer.

IL TALENTO DEL TEAM ERA TALE DA PREVEDERE L'ARRIVO DI UN CAPOLAVORO

Proprio nel momento in cui nessuno avrebbe ritenuto plausibile un'inversione di tendenza, le cose iniziarono tuttavia a incrinarsi, complici la defezione di alcuni tra i più quotati elementi in forza all'organico della major (tra cui Chahi stesso) e il buco nell'acqua registrato, in parallelo, dal pur discreto Darkstone. Incapace di riscuotere un'hype adeguata agli introiti versati per la sua realizzazione, questo clone di Diablo segnò l'inizio della crisi per l'intera società: una flessione lenta, ma progressiva, che i vertici scelsero di contrastare puntando erroneamente sui soli sequel di Moto Racer. Ormai privo dei suoi assi della manica e di un capitale adeguato a fronteggiare l'avanzata delle multinazionali, Paul Cuisset non poté dunque far altro che dichiarare bancarotta. Il delfino delle meraviglie andò così ad arenarsi nel freddo marzo del 2004, lasciandosi tra l'altro alle spalle due progetti incompiuti: Moto Racer Traffic e Flashback Legends.



Il leggendario staff di Delphine Software ai bei tempi di Another World.

MEMORABILIA



CASTLE WARRIOR
1989 AMIGA / ATARI ST / PC



BIO CHALLENGE
1989 AMIGA / ATARI ST / PC



FUTURE WARS
1989 AMIGA / ATARI ST / PC



OPERATION STEALTH
1990 AMIGA / ATARI ST / PC



CRUISE FOR A CORPSE
1991 AMIGA / ATARI ST / PC



ANOTHER WORLD
1991 AMIGA / ATARI ST / PC / SNES / MEGADRIVE / 3DO



SHAQ FU
1994 AMIGA / MEGADRIVE / SNES / GAME BOY / GAME GEAR



FADE TO BLACK
1995 PC / PSX



MOTO RACER (SERIE)
1997 2002 PC / PSX



DARKSTONE
1999 PC / PSX / DREAMCAST

COME ERAVAMO

FALLOUT
1997 BLACK ISLE STUDIOS / INTERPLAY PRODUCTIONS - PC

L'APOCALISSE CHE NESSUNO VORREBBE MAI PERDERSI, OGGI COME OGGI, È FIRMATA BETHESDA SOFTWORKS E SFOGGIA UN INGOMBRANTE NUMERO 3 IN SIGLA. Piuttosto che indicare l'esponente di chissà quale potenza, quest'ultimo non sta tuttavia a sottolineare altro che la continuità di un progetto partorito sotto un brand differente, in un epoca altrettanto diversa, la cui impostazione strutturale vantava già un certo spessore ai suoi albori. Per quanto al giorno d'oggi possa sembrare magari azzardato sostenerlo, Fallout non si è pertanto riscoperto capolavoro in terza età: il conseguimento di questo status è stato infatti l'epilogo di un processo creativo avviato molti anni or sono, di cui non tutti sembrano purtroppo conservare adeguata memoria.

Ideato e prodotto da Timothy Cain ai tempi in cui militava tra i ranghi di Interplay, il capitolo d'esordio del Mad Max videoludico per eccellenza vide la sua alba nucleare nel settembre del 1997, sugli schermi dei migliori PC dell'epoca. Tecnicamente notevole, con le complesse isometrie prospettiche a immortalare la brutale desolazione delle Wastelands e le marcate venature "Diesel-Punk" alla base del design dei personaggi, il gioco incorporava già molte delle soluzioni concettuali che avrebbero reso celebre la sua più recente incarnazione. Oltre a condividerne il medesimo background postatomico e a presentare una mappatura pressoché aperta dell'area di gioco, anche il primo Fallout affidava, per esempio, all'interfaccia S.P.E.C.I.A.L. il compito di coordinare le abilità in forze al suo protagonista. Se la parallela presenza di una trama dai contenuti pressoché analoghi non faceva poi che acuire ancor di più queste corrispondenze, entrambi i titoli avrebbero inoltre condiviso la sovrabbondanza di missioni secondarie ed elementi free roaming... Ed è logicamente superfluo fare a questo punto accenno alla presenza di assembramenti urbani e baraccopoli con mutanti annessi lungo l'intero territorio esplorabile.

Si potrebbe dunque sostenere che la "rivoluzione" introdotta dalla Bethesda non sia stata poi così radicale. Una considerazione, questa, che parrebbe tra l'altro avallare la tesi dei reduci dalla prima Vault Experience, secondo cui Fallout 3 avrebbe avuto soltanto il merito di aver ottimizzato i canoni estetici e formali della produzione originale.

A prescindere dall'effettiva fondatezza di questa teoria, non possiamo in ogni caso che congedarci da quest'analisi retroattiva rafforzando la già comune idea che la serie di Fallout rappresenti uno dei pilastri fondamentali della storia dei GdR d'azione di matrice occidentale. Il che non può che spingerci a celebrare, per l'ennesima volta, il talento di Tim Cain: l'uomo che, con la sua puntuale supervisione, ha permesso a ogni singolo episodio della trilogia di ergersi a sommo baluardo del genere.



■ Sarebbe stata la rottura dell'impianto idrico del Vault 13 a innescare gli eventi narrati in Fallout. In assenza di acqua potabile, il nostro eroico alter ego avrebbe dovuto abbandonare il rifugio anti-atomico in cerca di una nuova sistemazione.



■ Analogamente al suo più noto discendente, Fallout presentava svariate sequenze dialogali, che spingevano i giocatori a interagire con moltissimi PNG, nonché a svolgere numerose missioni secondarie.



■ Per godere più o meno appieno di tutte le grazie visive di Fallout, sarebbe bastato possedere un Pentium a 90MhZ con 32 MB di Ram. Un piccolo scotto da pagare per assistere alla fine del mondo, non trovate?

SQUADRA CHE VINCE...



Il successo riscosso dal primo Fallout spinse i dirigenti di Interplay a finanziarne un pronto sequel. Distribuito sempre in ambito PC a partire dall'autunno del 1998, il gioco ampliava significativamente tutte le caratteristiche strutturali e tecniche del suo predecessore, introducendo tra l'altro una trama inedita dal retrogusto stavolta più mistico. Tra le novità concettuali proposte dagli sviluppatori, si fece notare la presenza di veicoli controllabili direttamente dai giocatori: una caratteristica quanto mai gradita, che risulta tuttavia assente in Fallout 3.



■ Ambientato a circa 80 anni di distanza dagli eventi narrati nel suo predecessore, Fallout 2 ruotava intorno alla ricerca di un misterioso artefatto chiamato G.E.C.K, acronimo di Garden of Eden Construction Kit.



■ L'intelaiatura grafica di Fallout 2 ereditava le articolate isometrie prospettiche che avevano segnato il comparto grafico del primo capitolo, ma offriva una rappresentazione molto più convincente dei personaggi presenti in scena.

ARCADE FEVER

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

DATA EAST 1991



"E VENNE UN GIORNO, DIVERSO DA TUTTI GLI ALTRI, IN CUI GLI EROI PIÙ POTENTI DELLA TERRA SI TROVARONO UNITI CONTRO UNA MINACCIA COMUNE! In quel giorno nacquero i Vendicatori, per combattere quei nemici che nessun eroe, da solo, potrebbe mai fronteggiare!"

Capitan America è uno dei quei supereroi la cui fama ha da tempo valicato i confini del mondo dei fumetti, tant'è che chiunque dovrebbe essere almeno in grado di abbinare il suo nome all'immagine che lo ritrae puntualmente inguainato nella sua patriottica tutina, scudo alla mano, nell'atto di difendere valori universali quali giustizia e libertà.

In barba a questo dato statistico, non tutti sanno però che egli è anche il leader morale dei succitati Vendicatori: Dream Team superomistico tra i più quotati del Comicverso. Sebbene questa realtà risulti più che nota a ogni fan della Marvel che si rispetti, molti giocatori a digiuno di fumetti ne sono in effetti venuti a conoscenza soltanto grazie al mirabolante picchiaduro a scorrimento che Data East dedicò loro in un ventoso autunno di ben 18 anni fa.

Realizzato su scheda Jamma sotto l'attenta supervisione di Stan Lee e soci, Captain America and the Avengers giunse nelle sale giochi più frequentate nell'ottobre del 1991, cavalcando la cresta dell'onda mediatica che avrebbe, di lì a poco, trasformato il genere cui apparteneva in uno dei filoni più gettonati dell'intero business. Beneficiando del supporto di una prodigiosa modalità multiplayer a 4 giocatori e dell'ausilio di un comparto grafico sì essenziale, ma altrettanto capace di esaltare a dovere il character design dei suoi protagonisti, il gioco palesò sin dal debutto la tipica attitudine del "succhia-gettoni". Pur essendo sostanzialmente dedicato ai cultori dei fumetti, riusciva in realtà a dare del tu a ogni tipo di utente, senza che il suo particolare background narrativo ne compromettesse l'appetibilità. Laddove i seguaci del Cap avrebbero potuto esaltarsi a vestire i panni del proprio beniamino o dei suoi illustri colleghi, i profani avrebbero comunque trovato un'esperienza di gioco tanto solida da rievocare classici del calibro di Renegade. Il che, tradotto in termini tecnici, poteva senz'altro spingere i più a sacrificare l'intera paghetta mensile, pur di farci un'altra partita...

Oggi come oggi, con tutti i capolavori a tema sfornati da Capcom negli anni che seguirono la sua affermazione, il gioiello di Data East appare ovviamente appesantito dagli anni. Eppure, malgrado ai suoi minuti sprite manchi più di qualche frame di animazione, il divertimento che si prova giocandoci risulta pressoché inalterato, e questa, cari amici, è una prerogativa ad appannaggio dei soli Cult Game per eccellenza...

VENDICATORI UNITI!



L'organico dei Vendicatori è sempre stato in continua evoluzione. Non a caso, la lista degli eroi che si sono avvicendati nel tempo tra i ranghi del super-gruppo supera di gran lunga le unità di cui normalmente si compone una squadra di football americano. La formazione scelta dagli sviluppatori di Data East in occasione del loro capolavoro rispettava in ogni caso canoni tradizionali, accostando al prode Steve "Cap" Rogers alcuni dei suoi più fedeli compagni di ventura, come Iron Man, Visione e Occhio di Falco.



Lungo i cinque stage che costituivano la Modalità Storia, i fan di Marvel avrebbero potuto affrontare alcuni dei super-criminali più apprezzati di sempre, tra cui Teschio Rosso, Fenomeno, il Mandarino e le micidiali Sentinelle.

Captain America and the Avengers venne convertito con esiti altalenanti su tutte le console più note dell'epoca, trovando probabilmente la sua incarnazione migliore in ambito SNES.



CAPTAIN VIDEOGAMES

Il prode Steve Rogers, alias Capitan America, è apparso anche nei seguenti videogame...

CAPTAIN AMERICA DEFIES THE DOOM TUBE
1987 C64 / SPECTRUM / CPC / ATARI ST

SPIDER-MAN AND CAPTAIN AMERICA IN DOCTOR DOOM'S REVENGE
1989 C64 / AMIGA / PC / SPECTRUM

THE AMAZING SPIDERMAN 2
1992 GAME BOY

SPIDER-MAN AND VENOM: SEPARATION ANXIETY
1995 MEGADRIVE / SNES

MARVEL SUPER HEROES: WAR OF THE GEMS
1996 SNES

MARVEL SUPER HEROES
1997 ARCADE / PSX / SATURN

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
1997 ARCADE / PSX / SATURN

MARVEL VS CAPCOM (SERIE)
1998-2010 ARCADE / PSX / PS2 / DC

SPIDER-MAN (SERIE)
2000-2001 PS2 / XBOX / GAMECUBE

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS
2005 PS2 / XBOX / GAME CUBE / PSP

MARVEL: LA GRANDE ALLEANZA (SERIE)
2006-2009 PS2 / PS3 / X360 / WII / DS / PSP

MARVEL SUPER HERO SQUAD
2009 DS / WII / PSP



RETRO CULT

FUTURE WARS: TIME TRAVELLERS

1989 Delphine Software / Palace - Amiga / Atari ST / PC



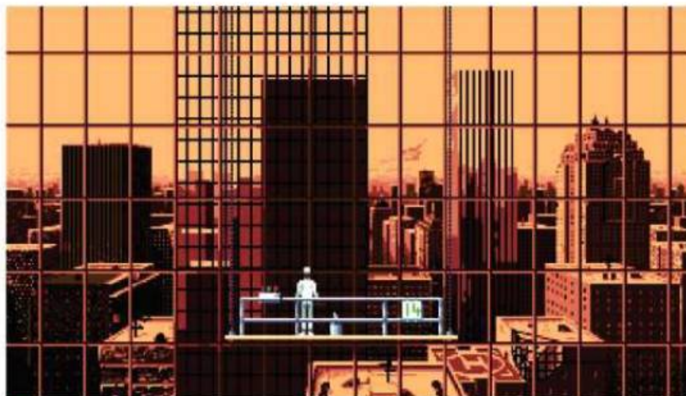
Ogni adventure futuribile ha qualcosa a che fare con gli alieni, e Future Wars non tradiva certo le aspettative...



Anno domini 1304: l'austero monastero ai piedi del castello di Lord Torin.

UN PO' PER PIGRIZIA, UN PO' PER CONVENZIONE COMUNE, SIAMO SPESSO PORTATI A PARLARE DI PUNTA & CLICCA ATTRAVERSO LE SOLE PRODUZIONI LUCAS E SIERRA, RELEGANDO OGNI ALTRO SVILUPPATORE CIMENTATOSI NEL GENERE A RUOLI PRESSOCHÉ MARGINALI, SE NON ADDIRITTURA ALL'OBLIO. Così facendo, si corre tuttavia il rischio che perle come Future Wars vadano perdute per sempre; e siamo certi del fatto che questo sia un genere di "reato" di cui nessun videogiocatore degno di questo nome vorrebbe mai macchiarsi. Sprite minuti e ben assemblati, videate di gioco talvolta modellate intorno ai confini degli scenari che li ospitavano, il cult-game che i francesi chiamavano "Les Voyageurs du Temps" non ebbe soltanto il merito di stregare un'intera generazione di avventurieri, ma anche il pregio di promuovere un'alternativa davvero valida ai sistemi di controllo studiati fino ad allora da Guru del calibro di Ron Gilbert, Roberta Williams e Al Lowe.

Elaborata con spiccata cognizione di causa e straordinaria padronanza del mezzo, la Cinematique Interface (v. box) consentiva infatti di interagire con lo schermo attraverso dinamiche molto snelle, limitando pertanto al minimo sindacale il numero di spostamenti da effettuare con Mouse e cursore prima di avviare una data azione. L'adozione di questo particolare approccio avrebbe logicamente favorito l'implemento di molti enigmi di natura "seek and find", spingendo di rimando gli utenti a dedicare intere sessioni di gioco alla pratica definita in gergo come "pixel hunting" (caccia al pixel, letteralmente), nella speranza di individuare l'oggetto o l'elemento di background necessario a sbrogliare i rebus più complessi. Benché le ambientazioni da setacciare vantassero dimensioni spesso relative, venire a capo di alcune situazioni sarebbe stato comunque difficile e non è certo un caso che diversi "reduci" della serie siano portati a ritenerla come una delle più ostiche della sua epoca. Al contrario di quanto alcuni potrebbero magari ipotizzare a questo punto, vista l'impostazione strutturale adottata, il titolo firmato dal duo Cuisset-Chahi avrebbe in ogni caso proposto un'intelaiatura narrativa di un certo spessore, evitando quindi di rifilare al suo pubblico un pretestuoso plot volto unicamente a legare gli indovinelli proposti. Come suggerito dal sottotitolo, buona parte dell'avventura sarebbe andata dipanandosi lungo pittoreschi viaggi nel tempo e nello spazio, che avrebbero condotto il protagonista verso locazioni piuttosto singolari. A spasso tra antichi castelli medievali, lussuosi uffici à la Wall Street e futuribili scenari post-apocalittici, Future Wars non faticava dunque a coinvolgere anche i giocatori più inclini a seguire la storia portante, confezionando un' esperienza di gioco globale, avvincente e avvolgente.



Professione Lavavetri: la grande avventura del protagonista di Future Wars sarebbe cominciata su questo vertiginoso traliccio mobile, normalmente usato dalle imprese di pulizia per rendere splendenti i grattacieli stile Manhattan. Preghiamo notare il clamoroso riflesso della città sui vetri...



Corre l'anno 4315. Il panorama non è certo quello di una volta, ma la vita del nostro piccolo eroe è ancora costellata di enigmi più o meno astrusi...

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

Virtual Boy e 64DD: i più grandi flop della storia di Nintendo.



GENERALIZZANDO

COME GIÀ LO SCORSO MESE, anche questa volta diamo spazio a una collezione "generalista". C'è chi si specializza solo in alcune console o home computer, magari di nicchia, o semplicemente per coltivare i ricordi di gioventù; c'è invece qualcuno, come il nostro Luca "Fox" Marchetti, collezionista del mese, che ama i videogiochi in ogni loro sfumatura. Fox è un collezionista ordinato, preciso e molto esigente, oltre che preparatissimo. Dalla splendida panoramica, che ritrae parte del suo tesoro personale, abbiamo deciso di estrapolare alcuni pezzi molto particolari e di grande fascino. Incantevole, e di immenso valore, è sicuramente il Gamecube Crystal White griffato Final Fantasy Crystal Chronicles, un'edizione limitata prodotta in soli, pensate, 150 esemplari. Cosa dire poi dei mitici "flop" della Nintendo, il Virtual Boy, periferica trash all'ennesima potenza, e il Nintendo 64DD, espansione del Nintendone carica di aspettative e promesse, poi clamorosamente e puntualmente mancate. Infine, nota di merito alla collezione NEO GEO AES, la quale vanta al suo interno diversi capitoli di Metal Slug: pezzi rari, dannatamente costosi e che trasudano retrogaming da tutti i pori. Insomma, un vero e proprio spettacolo per gli occhi di noi nostalgici e amanti del passato. Buona visione a tutti!

Vittorio "Miyamoto" Spagarino
www.gamescollection.it

POWERED BY GAMES COLLECTION



Il Game Cube Crystal White in tutto il suo splendore!

Dettagli

NOME: Luca
COGNOME: Marchetti
PEZZO DA MUSEO: GAME CUBE CRYSTAL WHITE
ANNO PRODUZIONE: 2002



Ecco uno scorcio della spettacolare collezione di Luca Marchetti, l'ospite retrogamer di questo numero.

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferisco a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi. Il simbolo indicato tra parentesi evidenzia le tendenze del prezzo di mercato relative ai pezzi illustrati.

■■■ In questo numero, parleremo di NES, il mitico 8 bit di casa Nintendo, e dei suoi giochi più rari e costosi, per dare infine un'occhiata ai vari bundle che hanno contraddistinto questa console. Dalle esclusive del mercato PAL agli "introvabili". Buona fortuna!



TITOLO: The Trolls In Crazyland
VERSIONE: PAL A
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
SVILUPPO: ASC
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 120/150 EURO



TITOLO: Rodland
VERSIONE: PAL A
ANNO DI PRODUZIONE: 1990
SVILUPPO: JALECO
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 250 EURO



TITOLO: Banana Prince
VERSIONE: PAL B
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPO: KID
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 70 EURO



TITOLO: I Flintstones: Sorpresa al Picco del Dinosauro
VERSIONE: PAL A
ANNO DI PRODUZIONE: 1994
SVILUPPO: TAITO
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 400 EURO



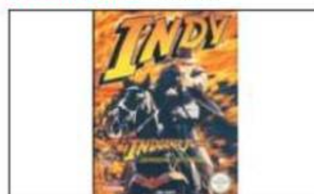
TITOLO: The Addams Family: Pugsley's Scavenger Hunt
VERSIONE: PAL A
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
SVILUPPO: Ocean
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 500 EURO



TITOLO: Dragon Ball
VERSIONE: PAL B FRA
ANNO DI PRODUZIONE: 1991
SVILUPPO: Bandai
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 40 EURO



TITOLO: Panic Restaurant
VERSIONE: PAL B
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPO: Taito
FORMATO: Cartuccia
QUOTAZIONE: 80 EURO



TITOLO: Indiana Jones And The Last Crusade
VERSIONE: PAL A
ANNO DI PRODUZIONE: 1991
SVILUPPO: TAITO
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 250 EURO



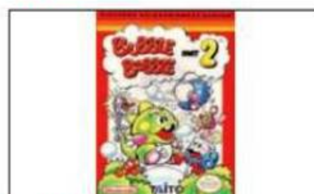
TITOLO: Cartucho Super 3 in 1
VERSIONE: PAL B SPA
ANNO DI PRODUZIONE: 1991
SVILUPPO: Nintendo
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 400 EURO



TITOLO: Nintendo World Championships 1990 GOLD VERSION
VERSIONE: XXX
ANNO DI PRODUZIONE: 1990 (26 Esemplari)
SVILUPPO: Nintendo
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 15000 EURO



TITOLO: Mr Gimmick
VERSIONE: PAL B
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPO: Sunsoft
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 350 EURO



TITOLO: Bubble Bobble Part 2
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
SVILUPPO: TAITO
FORMATO: CARTUCCIA
QUOTAZIONE: 200 EURO



TITOLO: NES Control Deck
VERSIONE: PAL ITA
CASA PRODUTTRICE: Nintendo
QUOTAZIONE: 50/60 EURO



TITOLO: NES Action Set
VERSIONE: PAL ITA
CASA PRODUTTRICE: Nintendo
QUOTAZIONE: 90 EURO



TITOLO: NES Super Set
VERSIONE: PAL ITA
CASA PRODUTTRICE: Nintendo
QUOTAZIONE: 150 EURO



TITOLO: NES DELUXE SET
VERSIONE: PAL ITA
CASA PRODUTTRICE: Nintendo
QUOTAZIONE: 300 EURO

di Simone "Akira" Trimarchi
akira@clansol.net



L'impero del SoL

QUANDO L'AMORE PER IL CLAN BRUCIA L'ANIMA

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it

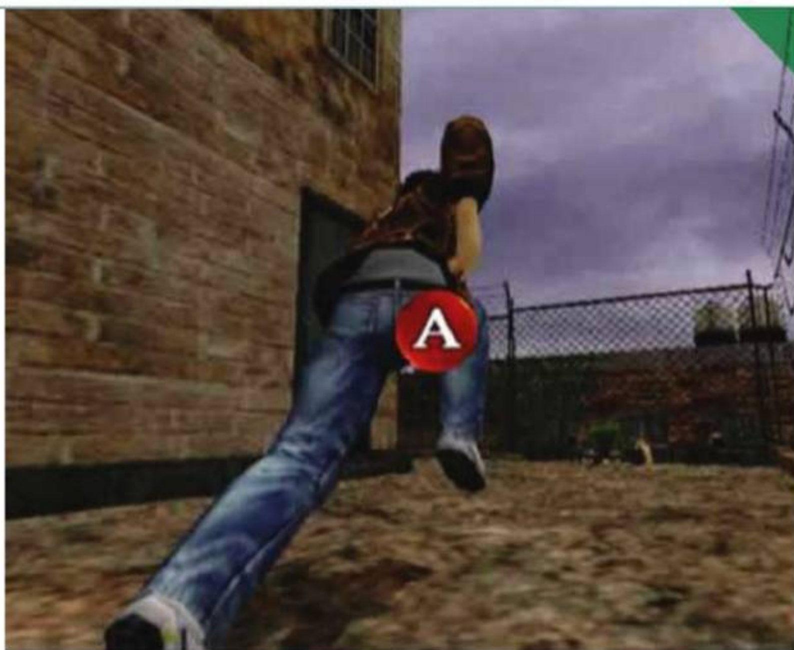
Una bella storia non sempre deve avere un lieto fine. Ogni tanto, le belle storie si bloccano a metà. Quella che voglio raccontarvi non ha un lieto fine, ma ha un inizio bellissimo. Alcuni lettori sapranno dei miei trascorsi come giocatore "pro" di StarCraft, WarCraft III e Warhammer 40.000 Dawn of War, titoli dove mi sono candidato campione italiano. Ma dietro a ogni grande net-gamer c'è un grande clan, così come dietro a ogni grande uomo c'è di solito una donna. Senza gli adeguati sparring partner con cui allenarsi, senza la giusta quantità di entusiasmo e positività, anche il più forte dei giocatori non potrebbe sbocciare e vincere. L'argomento di questo mese è proprio questo: i clan. Anzi, il mio clan. I SoL, l'unico clan italiano della storia del netgaming ad aver vinto un oro ai World Cyber Games (nel 2003).

Se penso al tempo che è passato, alle persone che ho conosciuto, al ragazzo che ero, ai raduni e a tutti i bei ricordi che mi riscaldano il cuore, vorrei piangere di nostalgia. Un clan creato per caso, quando non sapevo neanche cosa significasse quella parola, arrivato però a essere conosciuto in tutto il mondo, anche in Corea del Sud e negli Stati Uniti. Il tutto grazie a una medaglia d'oro caduta sul collo di un azzurro.

> "Dietro a ogni grande netgamer c'è un grande clan, così come dietro a ogni grande uomo c'è di solito una donna"

Era una grigia domenica dell'autunno 2003, ero in Galles da circa due mesi a studiare ingegneria. Purtroppo, a causa del trasferimento, non avevo potuto partecipare alle eliminatorie italiane per i WCG. Sapevo che i miei ragazzi avevano ottenuto risultati splendidi e che la nazionale italiana era composta solamente da SoL. Sapevo che in Unreal Tournament avevamo qualche speranza di passare il girone, ma se il tuo nickname è Forrest, come Gump, sei destinato a volere di più. Sei destinato a correre. Quando mi comunicarono la notizia che Nicola (Geretti) non solo aveva passato il girone, ma lo aveva dominato, non ci credevo. Poi i quarti di finale, la semifinale: tutte vittorie. La finale era contro Lauke, considerato il giocatore più forte al mondo. Al tempo non sapevo neanche che ci fossero degli streaming live per le partite di un WCG. Riuscii a intrufolarmi nell'aula computer dell'università di sera e fui testimone, insieme a chissà quanti altri italiani, di una partita bellissima vinta da Forrest sul filo di lana. Stavo quasi per svenire. Fu il punto più alto dell'Italia nei videogiochi competitivi: nessuno ha più vinto un oro. Fu anche il momento più alto dei SoL, che dopo quella vittoria si sciolsero come neve al sole. Arrivarono crisi interne e crisi esterne: soprattutto arrivò il momento per me di appendere il mouse al chiodo. Non potendo seguire da vicino il netgaming e i SoL, il clan si disgregò e perse tutti i suoi pezzi pregiati. Poi cominciò a perdere anche tutti gli altri pezzi. Ad oggi non esiste nessun clan SoL e l'unico membro che ancora utilizza quella "mitica" TAG sono io. Queste tre lettere non significano più nulla, ma hanno significato tantissimo, per un mucchio di ragazzi che ricordano ancora il tempo passato insieme. La morale della favola è che non importa quanto siate forti e quanto vi piaccia giocare online: se avrete intorno a voi le persone giuste, tutto vi sembrerà possibile. Tenetevi stretta la vostra tag quindi, amatela e rispettatela. Poi vi basterà correre nei livelli di Halo o Gears per diventare immortali. Come ha fatto Forrest. ✖







EUGENIO ANTROPOLI
segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.



Se Alan Wake è il vero Heavy Rain...

... SHENMUE È IL PADRE DEL VIDEOGIOCO MODERNO

Da estimatore di Piero Scaruffi (a mio avviso il miglior critico di musica leggera in circolazione, oltre ad essere esperto di molte altre cose), ho sempre pensato che, per conoscere appieno una materia, bisogna spolparla fino all'osso, anzi, divorare anche quest'ultimo. A mio modo di vedere, l'apprezzamento di una determinata opera dipende quindi dalle capacità estetiche del fruitore, e qui mi riallaccio al titolo della column, che in parte riprende una querelle iniziata dal nostro editor Marco Accordi Rickards nella recensione di Alan Wake e continuata poi nella column del numero di luglio da Akira Trimarchi. Il soggetto incriminato anche in questo caso è Heavy Rain, titolo a mio avviso affascinante per certi versi, ma furbescamente moderno per altri. Mi spiego: come i Beatles non hanno inventato un bel niente (basta studiare un minimo di storia della musica per capire che erano dei semplici "canzonettari" che si attaccavano man a mano alle mode del momento), anche l'opera di David Cage poggia le proprie basi su fondamenta già esistenti da un bel pezzo, solo che queste ultime sono scarnificate a tal punto da renderlo fruibile anche a chi si avvicina per la prima volta al mondo del gaming (la versione per Move sarà ancora più semplice da giocare). Sia chiaro che a me il gioco è piaciuto (mi ha emozionato più che altro, penso valga lo stesso anche per voi), ma tra il semplice intrattenimento personale e una valutazione storico/oggettiva di un fenomeno ne passa di acqua sotto i ponti.
Cosa ha reso quindi così sperimentale il gioco di Quantic Dream? Molto semplice: il marketing. Come per Sgt. Pepper dei Beatles (definito rivoluzionario ancor prima del debutto dai produttori quando invece erano disponibili da mesi i primi album di Zappa, Velvet Underground e Surrealistic Pillow dei Jefferson Airplane), anche Heavy Rain è stato oggetto di un'oculata campagna marketing tesa a evidenziare le ipotetiche caratteristiche rivoluzionarie del prodotto. Per non parlare delle dichiarazioni gratuite degli addetti ai lavori, come ad esempio quella di Peter Molyneux, che vede addirittura nel prodotto di Quantic Dream il germe dei videogiochi del futuro (tradotto: il futuro del videoludo è premere dei pulsanti per tempo mentre si guardano dei filmati e, ogni tanto, muovere il personaggio... ma per favore!). Cosa fa quindi l'utente casuale (quindi con poca conoscenza estetica in materia) che si appassiona ai videogiochi proprio in questo periodo e che ancora non conosce i meccanismi pubblicitari che in parte decretano il successo di un prodotto? Molto semplice: dirà ai posteri che a suo tempo ha provato un gioco rivoluzionario, senza conoscere un bel niente di quanto successo in oltre 30 anni di storia videoludica (un po' quello che succede da anni con i Beatles).

> "Cosa ha reso quindi così sperimentale il gioco di Quantic Dream? Molto semplice: il marketing

La verità è che Heavy Rain basa il proprio gameplay su una forma modificata dei vecchi laserdisc, e su una piccola porzione del gameplay di Shenmue, a mio avviso il padre dei moderni videogiochi. Tutte le intuizioni dell'opera di Yu Suzuki sono oggi presenti nella stragrande maggioranza dei prodotti di successo: struttura free, ottima componente narrativa, dialoghi a risposta multipla, i già citati Quick Time Event, mini giochi, sale giochi virtuali in cui si potevano provare i vecchi giochi degli anni '80, e per finire fasi in cui il videogioco diventava un vero picchiaduro. In poche parole un evento paragonabile, musicalmente parlando, all'uscita di Freak Out di Frank Zappa. ✖

Raoul Carbone,
Presidente Produttori Italiani di Videogiochi di Assoknowledge (Confindustria)
raoul.carbone@aiomi.it

TALES FROM THE INDUSTRY

COLUMNIST





La rinascita dell'Industria Videoludica Italiana

UNITI SI VINCE, DIVISI SI CADE

L'industria italiana del videogioco è simile alle terre perdute intorno a Megacity, la città di Judge Dredd: arida, difficile e senza legge. Ma, come sempre avviene in ogni buona storia, ci sono anche molte cose positive e tante brave persone che fanno del loro meglio per cambiare le cose... Ecco, per loro vale la pena di combattere. Nonostante l'inizio della mia storia personale nel settore videoludico affondi le radici nel lontano 2000, preferirei in questa sede raccontarvi un recente ma significativo capitolo. Il 17 marzo 2009, tutte le principali aziende italiane che producono videogiochi hanno preso coscienza del bisogno di unire le forze e si sono associate, dando vita in Assoknowledge (Confindustria) al gruppo IVD (Italian Videogame Developers).

Specifico che per "industria italiana del videogioco" si intende quell'ecosistema di aziende italiane sviluppatrici di videogiochi che lavorano sul territorio nazionale e che non sono filiali di multinazionali straniere. Per due anni abbiamo partecipato con uno stand alla gamescom di Colonia, principale fiera europea del settore, e quest'anno IVD è anche entrata nell'EGDF, la federazione europea dei game developer.

Il 22 gennaio 2010, IVD ha presentato a Palazzo Chigi con il Ministro della Gioventù il suo primo rapporto sull'industria, mettendo in evidenza un dato importante. Ok, in Italia il Mercato dei videogiochi è florido, con oltre un miliardo di euro di fatturato annuo nel 2009... ma quanto di questo fatturato è prodotto in Italia? Circa 30 milioni di euro. Il 3%. Insomma, in Italia si vendono tanti giochi ma se ne fanno davvero pochi! Perché? Dobbiamo innanzitutto considerare che molto spesso gli italiani trovano fortuna all'estero (pensiamo a Pessino, Taini e tanti altri), quindi il problema non è certo da ricercare nelle nostre (in)capacità.

Il vero problema? Una grave mancanza culturale, che ghettizza il videogioco come mero prodotto di intrattenimento per bambini, se non addirittura come "oggetto dannoso e diseducativo". "Storie antiche", direte voi. Certo, ma anche terribilmente attuali.

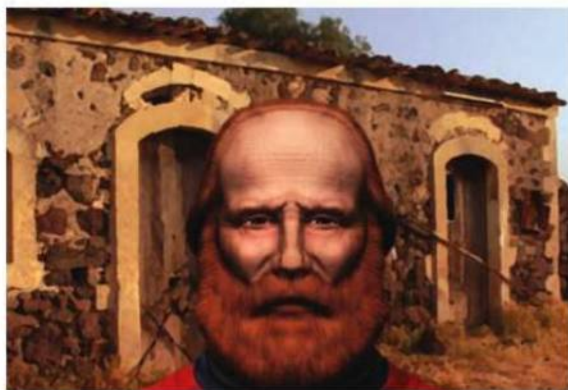
La conseguenza? Mentre le grandi case internazionali se la spassano, i nostri Studios sono messi in condizione di dover competere con mezzi limitati contro colossi da decine di milioni di euro a produzione. Come direbbe il vecchio Jack Burton di Grosso Guaio a Chinatown: "Ora basta".

La soluzione? Investimenti. Finanziamenti pubblici mirati, non assistenzialismo stile "vecchia Repubblica" (e, ahimè, non mi riferisco a quella di BioWare!), venture capitalist nazionali e internazionali che abbiano il coraggio di credere nelle realtà italiane, banche che abbiano gli strumenti per valutare business plan e product plan relativi a prodotti videoludici. Stiamo lavorando senza sosta per far riconoscere alle Istituzioni e all'opinione pubblica il valore del videogioco come medium artistico e culturale e prodotto industriale d'eccellenza. Con il giusto sostegno, colmeremo il gap competitivo con l'estero. Abbiamo intrapreso un percorso con Confindustria e le Istituzioni che ci porterà a realizzare importanti progetti tra il 2010 e il 2011. Il traguardo di IVD è il posizionamento dell'industria videoludica nazionale, in modo che possa generare molti nuovi posti di lavoro per i giovani, che un giorno non dovranno necessariamente emigrare all'estero per realizzare il loro sogno di "fare videogiochi". Sono certo che ce la faremo. Gli italiani sono un popolo mite, a volte troppo, ma con un grande cuore che, se infervorato, è capace di raggiungere vette straordinarie. State a guardare: ne sarete testimoni.

ASSOKNOWLEDGE
CONFINDUSTRIA SERVIZI INNOVATIVI E TECNOLOGICI
ITALIAN VIDEOGAME DEVELOPERS

XXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXX

Il Gruppo di Filiera Italian Videogame Developers (IVD) accorpa tutte le principali aziende che realizzano videogiochi nel nostro Paese. La Filiera nasce all'interno di Assoknowledge, branca di Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici, che è il contesto fisiologicamente più idoneo per comprendere e rappresentare le necessità dell'industria videoludica. Raoul Carbone, Art Director e Producer di videogiochi dal 2000 nonché docente di Virtual Design dal 2003 è cofondatore e Presidente del Gruppo.



> "In Italia si vendono tanti giochi ma se ne fanno davvero pochi. Come direbbe il vecchio Jack Burton di Grosso Guaio a Chinatown: Ora basta!"



La percezione dell'indagine critica nel mondo ossessionato dalla "media".

I PARADOSSI DELLA META-CRITICA





EVERYEYE.IT

Everyeye.it è sinonimo di intrattenimento digitale per un milione di italiani. Videogiochi, cinema, fumetti vengono sviscerati soppesando professionalità e passione, attraverso news, anteprime, recensioni, trailer e videoarticoli esclusivi. Centro nevralgico, il forum. Un cuore pulsante che abbraccia la più estesa community d'Italia, alimentata ogni giorno dal desiderio di confrontarsi, conoscersi e sfidarsi. Everyeye.it: l'intrattenimento digitale visto con un occhio diverso.

Metacritic ha cambiato il volto del giornalismo videoludico. Spiando di soppiatto riviste e siti di ogni risma, e soppesandone le valutazioni per ricondurle ad una "media internazionale", ha attivato un circolo vizioso assai pericoloso. Quello dell'oggettività ad ogni costo. Questo circolo comincia con l'accettazione del fatto che Metacritic sia, per molte affermate realtà editoriali, un palcoscenico irrinunciabile. Del resto, quella che Baricco chiamerebbe la "Google Culture", ha smesso di considerare attendibili le opinioni più accreditate e preferisce invece ascoltare i giudizi più "in vista". Quello di essere "su Metacritic" è quindi diventato un criterio abbastanza importante per definire il rilievo di una testata. E questo è il primo fra i paradossi. Perché per fare critica genuina, sincera e sentita; per fare critica argomentata e, soprattutto, culturalmente sostenuta, non c'è bisogno di avere un "patrono", qualcuno che ti citi e giustifichi la tua opinione. La critica dovrebbe essere una delle cose più democratiche ed egualitarie al mondo.
Il secondo fra i paradossi di Metacritic è l'uso che del voto fanno utenti e publisher. Il famigerato "Metascore" è ormai diventato agli occhi dei più un sistema infallibile ed inoppugnabile (quindi: oggettivo) per determinare la validità di un'opinione. Se esiste una "voce fuori dal coro", quella voce è subito esclusa, bistrattata, ingoiata dalla forza eccessiva della media. E pensare che, un tempo, esser "pecore" (cioè uniformarsi) era un comportamento quasi da condannare. Oggi, invece, è quello che vogliono tutti. Per i publisher, chi assegna un voto eccessivamente distante dalla media internazionale, semplicemente "ha sbagliato". Per gli utenti più testardi, quelli che difendono a testa bassa le esclusive della loro console o i loro amori videoludici, un'analisi dissonante rispetto a quella "ufficializzata" dal Metascore viene bollata come faziosa e esageratamente soggettiva. Errata.
E anche questa è una concezione distorta. Perché, per quanto ci siano alcuni criteri oggettivi sui quali è possibile impostare un'analisi critica, ogni recensione ha il dovere di essere anche personale e singolare. Del resto i videogiochi, come i libri e i film, e come ogni altra opera dell'ingegno umano, risuonano negli animi in maniera particolare e unica, e per ognuno di noi hanno un significato diverso. Saper descrivere le emozioni, gli entusiasmi o le delusioni che essi generano sulla base della propria esperienza, è il duro lavoro del critico. Spiegare al lettore il perché di questi tenui sommovimenti interiori, il nascere e il morire di una scintilla, è forse il traguardo più ambito da chi fa critica. Accettare verità come queste è il primo passo per rifondare il sistema. Sarebbe davvero importante accogliere l'opinione del critico come quella di un videogiocatore che tenta di dialogare con il lettore, trasmettendogli il suo punto di vista, per fare in modo che due visioni (diverse) si incontrino e si influenzino reciprocamente. Uscendone, sempre e comunque, più ricche. Abbandonare lo strapotere del voto, superare la necessità di stilare una media e imparare a confrontarsi, significa anche lottare strenuamente contro le schizofrenie di questa generazione, che vede nel numero il suo unico dio e che cerca l'eccellenza ad ogni costo.

> Saper descrivere le emozioni, gli entusiasmi o le delusioni che essi generano sulla base della propria esperienza è il duro lavoro del critico"



GR Hotel

prima colazione inclusa

Game Republic Hotel

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

CHECK IN

++Ci siete mancati. Due lunghi mesi imposti dal numero doppio estivo si fanno sentire, specie quando si è come Mossgarden e me: innamorati del proprio lavoro... e di voi (be', soprattutto delle lettrici. Non ce ne vogliano i maschietti!). E in questo tempo, fatevelo dire, è successo di tutto. Per il sottoscritto, poi, non ne parliamo. Fatto sta che di mezzo c'è stata una gamescom e un TGS, che è arrivato il PlayStation Move e che sta per piombare su di noi il Kinect. E, secondo alcune voci, anche il 3DS sarebbe alle porte, almeno in Giappone. Novità, tantissime novità... come i giochi che escono, che hanno reso la sezione Review di questo numero particolarmente rovente. Ci siamo scannati su StarCraft II, su Halo Reach, sul nuovo Metroid: Other M... volete tutta la verità? Persino su Kane & Lynch 2, che secondo me e Shin, responsabile della sezione recensioni, avrebbe meritato un voto ben maggiore. Alla fine, come avrete notato, abbiamo deciso di includere una tabella con il giudizio multiplo dei critici di GR, per darvi una pluralità di voci e meglio rappresentare l'aria che si respira da queste parti. Ma non è tutto. Game Republic ha un suo Manifesto e, in questi mesi, ci siamo resi conto di quanto in realtà molti dei nostri redattori continuino a giudicare il Videogioco secondo schemi classici, a tratti vetusti, e a nostro avviso superati. Dal prossimo numero, dunque, GR cercherà si sottolineare con maggior forza la sua linea editoriale, certa che un medium adulto come il Videogioco vada giudicato in maniera altrettanto adulta. Sono aperte le discussioni, gente. Qui nel GR Hotel. ++

Metalmark

IL PESO DEL GIOCO

D **Cari Mossgarden e Metalmark, come state? Io bene, anche se mi annoio un bel po'... dovete sapere che al momento in cui scrivo sono in una clinica per dimagrire di qualche chilo; sono qua dal 29 di luglio e oggi è il 20 agosto. Potrò spedire questa mail appena torno a casa. Finita la premessa, parliamo dei nostri amati giochini. Devo dire che Super Street Fighter IV non ha per nulla deluso le mie aspettative, anzi, le ha superate. Un roster di lottatori vario e bilanciato: finalmente anche Sakura è competitiva rispetto al IV liscio, mentre Sagat è più bilanciato. Le new entry sono azzeccate, Dudley è una figata da usare, così come Ibuki e Juri. E che dire del 3DS? Sembra la console portatile dei sogni, non vedo l'ora di vedere Dead or Alive su questa macchina. A proposito di DOA, mi sono finalmente procurato il quarto capitolo! Dieci euro ben spesi, anche se l'ho giocato davvero poco perché sono dovuto partire per la clinica all'improvviso. Appena torno devo sbloccare Helena assolutamente, è la mia lottatrice preferita! Di BlazBlue non ho ancora avuto modo di provare nulla, aspetto che un mio amico torni a settembre per provare il capitolo su PSP. Altro da dire? Complimenti per il bellissimo numero estivo, sono stracurioso di vedere nel prossimo il ritorno di Hentai Republic! Sarà la prima, anzi... la seconda cosa che leggerò, dato che leggo sempre l'editoriale del buon Marco [bravo ragazzo! NdMetalmark]. Un caro saluto a tutti, augurandovi di mangiare meglio del mio quotidiano passato di verdura. Spero di trovare una camera libera al GR Hotel. Bye!**
Roberto "Kiory" Sahih

P.S. Scusa una cosa Gianpaolo, ma la 360 in live non ci vai? Non ti vedo mai online!
P.P.S. Ma lo sapevate che il mio cognome è marocchino e si pronuncia Sahè?

R **MOSSGARDEN:** Bentornato Kiory e non solo perché è bello risentirti. Il fatto che tu abbia scelto di scriverci proprio nel bel mezzo di un momento così delicato, ci porta infatti a ritenere di essere riusciti ad acquisire almeno uno degli obiettivi che ci eravamo prefissi all'inizio dell'avventura: quello di essere vostri amici, piuttosto che "critici video-ludici" dall'ego incontenibile. Ora, è probabile che la sfida in cui sei coinvolto sia piuttosto ardua, ma a giudicare dai titoli con cui ami confrontarti non dovresti avere troppi problemi ad uscirne vittorioso, sicché sappi che io punto tutto quello è ho sul tuo successo! Entrando poi nel dettaglio della mail, credo di poter condividere pressoché in toto le analisi che ci hai fornito circa il gameplay di Super Street Fighter IV e Dead Or Alive IV, nonché l'entusiasmo che nutri in prospettiva 3DS. Discorso leggermente diverso, invece per BlazBlue: ma come!? Un esperto di picchia-picchia come te ancora non l'ha sbranato da cima a fondo!? Eddai! Ok, facciamo così, non appena ritorni a casa procurati BlazBlue, poi mi fai un fischio sul live e io vengo a mazzuliarti per bene! Ci stai?

P.S. A meno che non sia per motivi di lavoro (o promesse fatte a cari amici), preferisco tenermi alla larga dall'Online. In tal senso, nasco, vivo e muoio Single Player. E non soltanto perché trovi l'Intelligenza Artificiale molto più stimolante di quella umana...

P.P.S. Ma pensa un po'! Il mio cognome è ancora al vaglio degli studiosi. Secondo Befotone da Gonadi, esso deriverebbe dal greco "Elios". Ma l'andrologo di mio fratello sostiene sia spagnolo.



UP SPrima EA sforna un "nuovo GoldenEye" inguardabile (e ingiocabile), ora Activision Blizzard tenta un improbabile remake che cambia tutte le carte in tavola... Signori, non dimenticate: QUESTO è l'unico e vero GoldenEye!



Concediamoci uno snack

Vi piace il nuovo Dante versione Ninja Theory?
No. Ma è sempre meglio di Dante Alighieri di Electronic Arts. Brrr...

Enslaved non è un vero videogioco, dai! Non puoi cadere, sei pilotato... e poi è tutto uno scopiazzamento!
Guarda il lato positivo. Finisce in un attimo come Heavenly Sword.

Peter Molyneux ci fece credere che Fable III avrebbe usato il Kinect e invece era una bufala!
Strano! Non gli era mai successo di spararla grossa su un suo gioco...

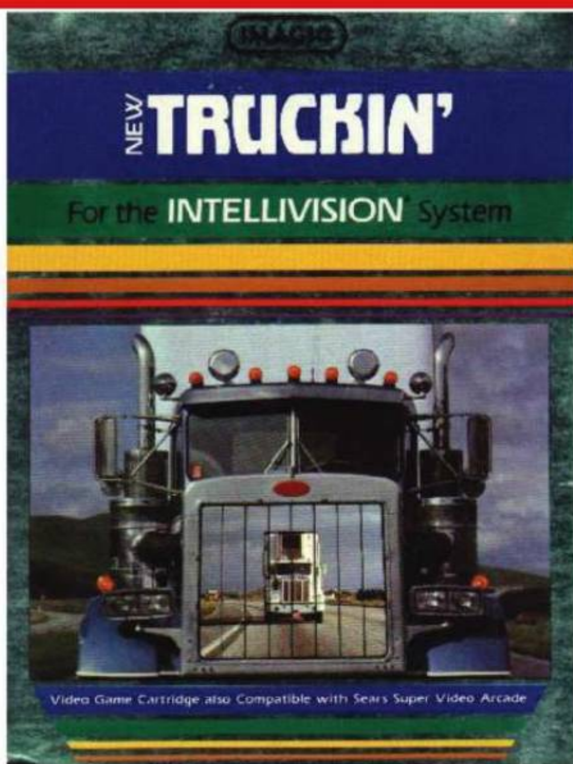
Microsoft ha dichiarato che continuerà la saga di Halo senza Bungie.
Giusto. Il mondo ha un disperato bisogno di FPS mediocri.

Gearbox sostiene di avere le palle d'acciaio perché ultimerà Duke Nukem Forever e lo lancerà sul mercato.
Sì, ma sotto al mento.

Metalmark, nella tua anteprima di XCOM sei stato troppo

THE ART OF WAR

D **Diario di guerra: siamo tutti di fronte al nostro generale supremo: Marco Accordi Rickards.Noi siamo l'armata dei Conscious Gamers:**



UP INon chiedetemi perché, ma da bambino ho sognato per mesi di possedere questo gioco per Intellivision. I titoli Imagic, ad ogni modo, avevano un fascino speciale...

fieri rappresentanti del popolo dei Videogiocatori che sanno... Noi sappiamo e cerchiamo di far sapere agli altri ciò che sappiamo... se poi non vuoi sapere quel che sappiamo, va bene lo stesso, ma non mancarci di rispetto, perché siamo tanti, appassionati e dall'incazzatura facile. Noi. Il prode Metalmark ci sta dando una brutta notizia: il gruppo d'assalto Game Pro é costretto ad abbandonare il fronte... dopo anni passati fianco a fianco nella guerra contro i chinoncapisce, forse a causa della crisi, forse perché hanno pestato i piedi sbagliati, Game Pro ci lascia: il generale supremo, nonostante l'emozione che lo attanaglia, si raccomanda. La battaglia deve andare avanti. Noi conscious lo osserviamo. Vorremmo gridare, piangere, maledire il sistema... ma non c'é tempo, ogni metro che lasciamo ai chinoncapisce é una rinuncia ai nostri diritti di Conscious Gamer... Siamo soldati, e anche con la morte nel cuore dobbiamo continuare la Nostra Guerra. Passano i mesi, altre defezioni forzate minano la nostra resistenza... La situazione ha il potenziale per essere catastrofica, ma questo momento di crisi fa emergere le doti da leader di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio... É lui che con il piglio di chi ha sempre la risposta giusta ci guida nella nostra lotta contro i chinoncapisce... leggende metropolitane narrano che una volta, accerchiato da ventimila esemplari molesti di chinoncapisce, se ne sia liberato con una Ultra Combo da ventimila colpi... La lotta è dura ma lui, Mossgarden, sembra tranquillo, respinge gli attacchi nemici, guida i gruppi d'attacco contro i chinoncapisce con navigata esperienza e sempre con quel sorriso sul volto... Il sorriso di chi nasconde un segreto.

Andiamo avanti così, guidati dal solo Moss per mesi... stiamo respingendo un attacco nemico. Tutti uniti ci proteggiamo l'un l'altro, ma i nemici sono tanti... Che sia la fine? È allora che un urlo squarcia la melodia della lotta: "Heeeeeeentaiiiii... Hentaaaiii per tuttiiii.....". E noi lo vediamo tutti: la custodia di un gioco Hentai che, volando alla velocità della luce, si schianta contro un gruppo di chinoncapisce... È Metalmark. È tornato. Ed é incazzato. Molto incazzato. Sconvolti, guardiamo lui e poi Mossgarden... In tutta risposta, lui si gira verso il metallico Marco e la rinnovata armata Game Republic apostrofandoli sorridendo: "Ce ne avete messo di tempo....".

"Sai, dovevo prima visionarli tutti..." Gli risponde serafico Metalmark, indicando un rimorchio pieno di materiale Hentai... Non c'é più il sorriso, sul volto di Mossgarden... ora c'é un malefico ghigno... lo stesso ghigno che é sul volto di tutti noi... Ora sappiamo perché Moss sorrideva... la lotta continua.. .e noi siamo ancora più determinati di prima.

Il simpatico Andrea

R MOSSGARDEN: Devo ammetterlo Andrea: sei stato inquietante. Inquietante, sì. Ma anche a tuo modo geniale. La tipica genialità che sublima la mera follia, tanto per intenderci. Anzi, ti dirò di più, al solo pensiero di essere alla simbolica guida di una siffatta armata di zeloti, mi sento un po' come un Charles Manson del videoludo... E, visto che al momento, in casa non c'è nessuno, inizio anche ad aver un po' paura di essere in mia compagnia. Leggende metropolitane a parte (furono in ogni caso molto meno di 20.000 i colpi con cui riuscì a disfarmi di siffatta progenie) in qualità di vostro comandante in capo, vi do un nuovo, pacifico ordine: "Non schernite il chinoncapisce. Non commettete l'errore di ritenervi superiori. Limitatevi a condividere la vostra passione con chiunque sia interessato, senza finire col ritenere "indegno" chi non lo è." Solo Ron Gilbert sa quanto detesti chi si faccia beffe dei nostri amati videogame, ma l'unica lotta che sarei veramente disposto a combattere è quella per i diritti di chi esprime un qualsivoglia dissenso [sottoscrivo tutto. NdMetalmark].



severo. Il gioco pare una vera figata!
Ma sì, dai. Anzi, lancio una proposta: facciamo che nel prossimo FIFA si gioca a tennis?

Call of Duty con Treyarch è come Halo senza Bungie.
E Duke Nukem Forever con Gearbox. Amen.

Il futuro dei videogiochi è Heavy Rain.
Il futuro di che?!?

Come fate ad avere le esclusive?
Mossgarden e Metalmark si concedono alle PR! A volte anche Roberto Pulito.

C'è già chi ha detto che la PS3 con il Move è il vero Wii HD.
Non ce la sentiamo di essere così severi con Sony

STRANGER IN A STRANGE LAND

D Ciao Gianpaolo e Metalmark, spero vada tutto ok per voi e per tutta la redazione di GR. Ultimamente, leggendo GR Hotel, ho trovato molto interessante le piccole interviste fatte a persone sconosciute riguardo a cosa ne pensano dei videogiochi, oppure se hanno come passione quella di giocare. Pensavo che sarebbe decisamente interessante arricchire la rivista di uno spazio più ampio per questa idea. Trovo molto stimolante interrogare persone di ogni genere su cosa pensano dei videogiochi e se ne fanno uso. La cosa poi sarebbe ancora più stuzzicante se queste interviste fossero fatte anche a persone famose, magari partendo dai nostri calciatori (oppure sportivi famosi in generale) fino ad arrivare a qualsiasi altro vip, non escludendo però anche il contatto con "l'uomo della strada". Il concetto poi è molto attuale: vedo molte persone, anche se giovani e moderne, che ancora si ostinano a concettualizzare il videogame come roba da adolescenti e, nella peggiore ipotesi, da bambini. Vi auguro ogni buona cosa riguardo alla vita ed al lavoro.

Luca Spina

R MOSSGARDEN: Dillo a me! Quando dissi alla mia ragazza cosa facevo per vivere, mi chiese "Sì, ok... ma quando comincerai a lavorare?". Che dire... È un problema essenzialmente culturale, che riflette gli estremi di un'informazione generalista poco preparata e ancor meno conscia dei vantaggi che il nostro paese potrebbe trarre, anche solo in ambito economico, da una corretta gestione di questo medium. L'idea delle interviste all'uomo della strada, era nata proprio per puntare ironicamente il dito contro questo genere di fenomeno: uno scherzo, diciamolo pure, che tu ora proponi di riconvertire in indagine. Non lo nego, la cosa mi affascina. E, sebbene una parte di me tema profondamente i suoi risultati, sono pronto a favorire con decisione questo processo.

HOLY SMOKE

D Ciao Marco, che sorpresa vederti riapparire su queste pagine! Io ho iniziato a leggere la rivista quando dirigevi l'allora GR Mail Box, e il vederti tornare non può che farmi piacere. Devo dire che rispetto ad allora ti trovo un po' meno Metal e meno Nintendaro: mi ha colpito il fatto che la recensione di Super Mario Galaxy non

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

sia stata firmata da te. A tal proposito, ho notato che la proprietà transitiva è stata completamente sovvertita dalla recensione di Kobe. Se il primo Galaxy nei riquadrini "è meglio / è peggio" era stato definito "meglio di Mario 64" e Galaxy 2 "meglio di Galaxy", allora com'è che Galaxy 2 è "peggio di Mario 64"? Volevo parlare di un sacco di cose: di Natal e Move, che secondo me non aggiungeranno niente alle nostre esperienze; del fatto che ultimamente avete parlato un sacco di sesso nei videogame e me state a fa' preccupa'; della grandiosità di Nintendo che ci darà il 3D senza costringerci a fare finanziamenti iperbolici per televisori che tra un anno non andranno più bene... ma, siccome è meglio dare delle priorità ed essere il più possibile chiari e concisi, abbandono tutto per dire una cosa che da qualche tempo mi ronza in testa: per tanti anni ho comprato questa rivista e ho letto articoli ed editoriali dell'allora senior editor (Jabba, per intenderci) [sempre grandissimo Jabba! NdMetalmark]. Lui aveva una caratteristica: negli editoriali, nei trafiletti di apertura o chiusura della mailbox, amava "pindareggiare", giocando e cazzeggiando con la sua capacità descrittiva e la sua fantasia, frutto di tante letture e di una buona cultura. A volte, nei suoi voli, poteva capitare di non capirci granché, ma quando recensiva o faceva anteprime era chiaro, lucido, concreto. Non vi erano dubbi su quello che era il prodotto esaminato e sul suo personale giudizio in merito. Ora, c'è un redattore che si piace moltissimo e in ogni suo articolo tutto ciò traspare chiaramente: tra "alchimia", "bulimia", "nadir" (ogni pezzo contiene almeno una di queste parole), periodi inutilmente appesantiti da figure retoriche spesso leziose e inutili, direi speciose, nei suoi articoli si arriva alla fine senza capir nulla al di fuori del narcisismo letterario dell'autore. Io credo che, quando si fa un lavoro come il vostro, il primo obiettivo debba essere di far capire qualcosa a chi legge: il lettore va rispettato e credo vada considerato che una rivista di videogame possa finire nelle mani di un laureato come di uno studente delle medie. Allora, caro Enrico, finisci di autocompiacerti e cerca di parlarci dei videogame. Noi paghiamo per questo.
Con amicizia.
Luca (fu Terrance nel vecchio Forum di GR)

Dalla direzione
Messaggi e deliri del GR Team

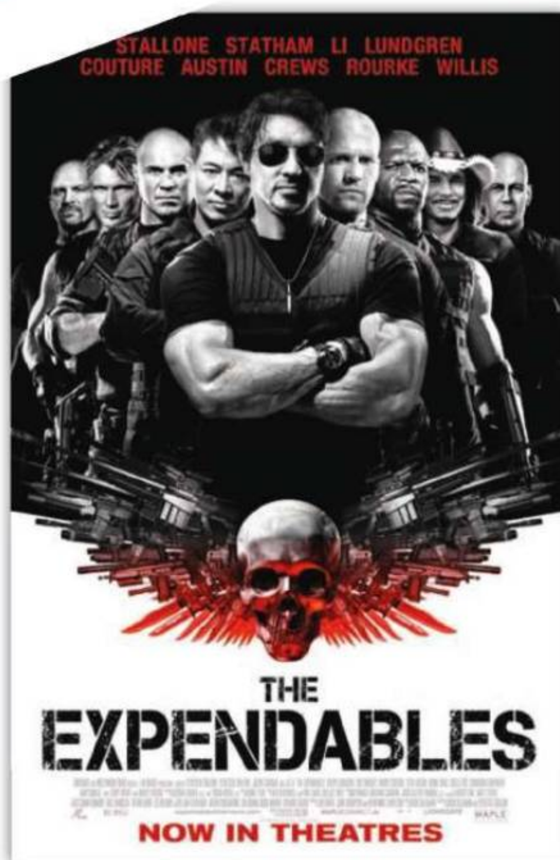
Non mettermi nella tabella dei critici, Metal... avrò giocato sì e no mezzo titolo di quelli recensiti!
Roberto "Cleaned" Pulito

L'incipit di Kane & Lynch 2 ti fa venir voglia di giocare, quello di Enslaved di spegnere la console.
Marco "Metalmark" Accordi Rickards

Halo Reach è la figata definitiva. Epico come nessun altro! Woah!!!
Francesca "Franny" Noto

Posso recensire io Vanquish??? Ti prego!
Valerio "Revolver" Pastore

Sono padre!!! Benvenuta tra noi, mia piccola Sofia!
Enrico "Ace" Gandolfi



RIGHT Perché gli Dei del Videogioco ci odiano così tanto, al punto da negarci uno sparatutto basato su questo fottuto capolavoro cinematografico?!?

METALMARK: Eh sì, amico, a volte persino io mi scopro sorpreso di essere tornato. Sono stato editor di nove riviste di videogiochi diverse, sai? Le ho passate tutte: Nintendo, Sony, Microsoft, PC e multipiattaforma. Un po' sono contento, un po' mi ricorda l'età, gli anni che passano. E sai cosa? Hai ragione. Sono molto meno nintendaro. Mi pare anche giusto. Da ragazzi si tende agli estremismi, e io ho i miei peccati di gioventù, a guardarmi indietro. Qualche faziosità di troppo su Cube, qualche veleno gratuito verso la PS2 sulla vecchia GR Mail Box. Non rinnego nulla, ma credo di essere oggi molto più lucido e obiettivo. Non sono affatto meno metal, però. Quello no, dannazione. Perché il Metal ti scorre nelle vene e nel cuore, non muore certo per una giacca e una cravatta. E io, credimi, sono fottutamente metal, amico mio. To the end. Quanto all'oggetto della tua mail, trovo la posizione interessante e stimolante. Ognuno ha il suo stile e, nel rispetto della linea editoriale della rivista, è bello identificare le cifre stilistiche dei redattori. Francesco "Jabba" Serino è stato da sempre uno dei miei preferiti, quindi con me sfondi una porta aperta. Jabba è bravo, creativo e preparato. E conosce la game industry. Quanto a Enrico "Ace" Gandolfi, è certamente un giovane, ma ha le spalle larghe e una grande cultura. Ace è di stampo accademico, una persona che si muove tra la semiotica del videogioco e i game studies, quindi risulta più ostico, criptico. Credo però che la sua non sia aria fritta, ma che emergano con forza concetti piuttosto basilari, dai suoi pezzi. Detto questo, ripeto, ognuno ha la sua impronta. E la mia, come saprai bene, è decisamente più diretta.



RIGHT Miranda di Mass Effect 2 aveva il suo perché (anche in parti non visibili nella presente foto), ma a nostro avviso c'era di meglio. Di molto meglio...





MANIAC MANSION

D Ciao Mossgarden ma anche ciao Metalmark, bentornato! Mi fa piacere rivederti dopo tanto tempo di nuovo su GR. Vi scrivo innanzitutto per dirvi grazie, perché, oltre che essere un videogiocatore "accanito ed esaurito", come mi piace definirmi scherzosamente, sono da anni e anni un fan sfegatato dei giochi giapponesi, in particolare dei giochi dalla grande H, ovvero gli hentai, e sapere che dal numero 120, GR ospiterà di nuovo Hentai Republic, mi riempie davvero di gioia. Quella degli hentai game è passione nata tanti anni fa dai giochi per DOS come True Love e continuata con Viper, per poi passare a Divi Dead, Dragon Knight 4, Eve Burst Error, e che continua ancora oggi alla riscoperta di giochi del passato con uno sguardo sul presente giapponese dei bishoujo game.
Una passione che, tra le altre cose, mi ha portato a studiare il giapponese e impararlo in modo discreto, una grande soddisfazione per il sottoscritto. Tra le altre cose, ho realizzato un altro mio sogno, e oggi lavoro nel settore videoludico (non hentai, comunque), ma, come ben sapete anche voi, abitiamo in Italia, un paese alquanto bizzarro, figurarsi per un appassionato di nicchia di giochi "strani" come gli hentai game! Ricordo ancora il quinquennio del 2000-2005, un vero e proprio mini-boom del settore, con ben 3 riviste specializzate nel settore in Italia [eccome se ricordo! Una la facevo io! Japan Hentai X, poi JHX! Lo sapevi? NdMetalmark], giochi hentai finalmente tradotti in italiano e una discreta opera di traduzione di giochi dal giapponese all'inglese, dopo di che, vuoi anche per una evidente scarsità di domanda del settore, il fenomeno è andato decisamente scemando, fino a estinguersi del tutto. Peccato, ma d'altronde non era un mercato con molte prospettive, in media è inimmaginabile pensare gente che acquista hentai game, senza contare che il prezzo di questi giochi in Giappone equivale al doppio del prezzo di lancio dei giochi tradizionali per console da noi. Ma la cosa che forse mi fa rammaricare di più è sapere di essere categorizzati come un branco di maniaci... Il mio riferimento va a casi trattati dai media nostrani come ad esempio Rapelay, gioco a mio avviso becero e davvero triste, differentemente da molte produzioni hentai che si sforzano di dare trame convincenti e appassionanti dove il sesso altro non è che un elemento nel globale di gioco, non lo scopo primario ed unico. Leggendo lo speciale del numero 118 di GR sul videogioco adulto, mi sono trovato molto d'accordo su molte vostre osservazioni, ma soprattutto giocando a videogiochi quali Mass Effect, Dragon Age: Origins o The Witcher, mi è venuto da sorridere, come le scelte nei dialoghi proposti in mezzo a tematiche molto adulte, sono definiti da molti come "elementi innovativi nel panorama videoludico" ma che in verità esistono da decenni nei bishoujo game giapponesi. Forse, a conti fatti, la penetrazione dei videogiochi adulti nel mercato globale passerà proprio da questa strada più occidentale e più socialmente accettata, rispetto a quella degli hentai game, ma poco importa fa piacere in fin dei conti sapere che pian piano ci si sentirà sempre meno dei pesci fuor d'acqua... era ora!
Un saluto a tutta la redazione di GR.
Andrea



R **MOSSGARDEN:** Negli ormai lontani, lontanissimi anni '70, il buon vecchio Larry Flynt, produttore del magazine hard Hustler (se non l'avete visto, provate a dare un'occhiata al film che è stato girato su questo particolarissimo personaggio, "Larry Flynt - Oltre lo scandalo"), fece notare agli americani che la battaglia mediatica allestita contro la sua pubblicazione da istituzioni e moralisti era non soltanto totalmente ipocrita, ma anche del tutto e assurdamente paradossale. Mentre i vari governi federali si affannavano infatti a inventare leggi che ne proibissero la stampa, gli Stati Uniti continuavano

gr.hotel@playmediacompany.it
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello Rm
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235



da anni,ormai, a inviare soldati sul suolo vietnamita, per combattere una delle guerre più sanguinose e del tutto inutili di tutta la storia umana. Il magnate del porno, si chiedeva cosa fosse più osceno: pubblicare immagini di donnine nude in atteggiamenti osé, o piazzare in prima pagina del New York Post la foto di un bombardamento al Napalm cui faceva eco la "God Bless America Philosophy"? Questo, solo per sottolineare le contraddizioni totali e assolutamente facili da notare, purtroppo, che sono insite e profondamente radicate nel concetto di moralità proprio degli occidentali, da sempre disposti ad tollerare con una certa flemma episodi di "violenza a fin di bene", eppure così intransigenti di fronte alla rappresentazione di un atto che, nella sua accezione più convenzionale, esprime un certo sentimento o quantomeno un po' sano piacere... Cambiano i tempi, passano i decenni, la carta stampata diventa blog, il cinema cede il passo ai videogiochi, ma certe problematiche restano sostanzialmente le stesse, e non sembrano cambiare mai, nonostante tutto. Anche qui, infatti, ci troviamo di fronte a quello che resta fondamentalmente un problema culturale, e la situazione dell'Hentai, nel suo piccolo, non fa eccezione. Chiaramente, e lo ammettiamo con sobria tranquillità, GR non è il posto più adatto per approfondire un'analisi di questo genere: in quanto redattori di una rivista di settore, non possiamo fare altro che parlare di questo genere di prodotti così come faremmo con tutti gli altri, senza far finta che non esistano e, sopratutto, senza giudicare in alcun modo i rispettivi appassionati. Quanto a Larry Flint... Gli spararono alla schiena poco dopo quell'atto d'accusa, ma in qualche modo sopravvisse, lo sapevate questo?

Tutto Esaurito
GR intervista una persona qualunque

Gaetano, 28 anni, aiuto pizzaiolo

Che genere di videogame preferisce?
O' gioc' 'do calcio.

PES o FIFA?
No, no... solo o'gioc' 'do calcio.

Su che sistema preferisce giocare?
O' Pleistesciòn.

Ergo, meglio Sony che Microsoft e Nintendo...
Sony, Microsfot Mintendo... basta che è o' pleistesciòn.

IT'S A LONG WAY TO TIPPERARY

D **Sono anni che aspetto GT5, nel frattempo ho cambiato casa, mi sono sposato e comprato l'auto nuova! Che dite, riuscirò a giocarci con mio figlio, prima che i programmatori vadano in pensione?**
Fabio Gallo

R **METALMARK:** Se per caso dovesse uscire prima Duke Nukem Forever, quella sì che sarebbe la beffa definitiva. Non accadrà, eh... ma se accadesse...



DOWN Il nuovo Dante occidentale versione Ninja Theory. Contenta Capcom... Ma voi che ne pensate?

CHECK OUT

++ AND THE WINNERS ARE...
Antonio Bianco da Torino, Michele Angelucci da Vigevano e Ruggero Barrese da Catania: sono questi i tre vincitori dell'Alien Breed Contest pubblicato sullo scorso numero di Game Republic, in quel di Retro. Rispondendo correttamente a cinque burrose domande a tema, ognuno di questi ragazzi si è pertanto aggiudicato un codice STEAM per scaricare gratuitamente la versione completa Alien Breed: Evolution, reboot in HD del leggendario Top-View Shooter creato dal Team 17. Per dovere di cronaca, vi segnalo anche le risposte esatte, ovvero: 1) Leopold; 2) Theodore J. Conrad; 3) Moss; 4) 1991; 5) Body Blows. Credetemi, avrei davvero voluto essere io il boss finale del gioco, e credo ci sarei stato anche piuttosto bene, ma evidentemente gli sviluppatori non erano d'accordo e quindi si sono limitati ad un anonimo "Moss", piuttosto che al mio nick per esteso. Nella speranza di guadagnarmi almeno una comparsata, magari come Lap-Dancer, in quel di Duke Nukem Forever vi do appuntamento al prossimo 5 novembre, in edicola come sempre. Più di sempre! ++

Mossgarden

Game Republic THE VIDEOGAMES MAGAZINE

NON COLLEZIONARE BUCHI IN COLLEZIONE!



Ordina gli arretrati comodamente a casa tua su
www.playmediacompany.it

Per richiedere gli arretrati compilate il coupon sottostante specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul **c/c Postale N. 99353005 intestato a: Servizio Arretrati Play MEDIA COMPANY**, al seguente indirizzo: **Play Media Company - Servizio Arretrati - Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello (RM)**. Per calcolare il versamento raddoppiate il prezzo di copertina.

Per ulteriori informazioni o richiedere gli arretrati con carta di credito potete telefonare al numero 06/33221250 o mandare un'e-mail a:

arretrati@playmediacompany.it

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO.

Nome .... Cognome....................................

Indirizzo ....N...........

Località .... Cap .... Prov. ....

E-mail .... Telefono ....



Scelgo di pagare con

☐ **versamento su CCP**

☐ **Visa** ☐ **Mastercard** ☐ **Carta Sì** ☐ **American Express**

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)

SCAD. ☐☐ ☐☐ **CONTRO CODICE** ☐☐☐

[le 3 cifre sul retro della carta]

Firma del titolare ....

Play Media Company garantisce massima riservatezza dei dati forniti. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di adempiere al contratto da lei sottoscritto. Non è prevista comunicazione o diffusione a terzi. In conformità alla legge 196/2003 sulla tutela dei dati personali.

☐ Arretrati

GAME REPUBLIC N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Totale ....

prossimo numero









IN EDICOLA IL 12 NOVEMBRE

FACCIA A FACCIA CON PETER MOLYNEUX
GAME REPUBLIC VI PROPONE UNA LUNGA INTERVISTA AL LEGGENDARIO GAME DESIGNER CHE HA DATO VITA A CAPOLAVORI QUALI POPULOUS E BLACK & WHITE E CHE STA PER TORNARE A COLPIRE CON L'INCREDIBILE FABLE III! PETER MOLYNEUX SARA' INOLTRE IN ITALIA IL 3 DICEMBRE ALL'ITALIAN VIDEOGAME DEVELOPERS CONFERENCE DI ROMA... TUTTI I DETTAGLI SU GAME REPUBLIC 121!



×Tie-Out?

La famigerata ossessione per i tie-in, cioè le trasposizioni videoludiche di film più o meno famosi, sembra essersi recentemente invertita. Mentre Hollywood pesca a mani sempre più piene dal nostro hobby preferito, arrivando a realizzare pellicole dedicate a mascotte digitali dalla popolarità alquanto discutibile, l'industria dei videogiochi sembra aver perso interesse nelle conversioni da grande a piccolo schermo. I giochi tratti da film sono sempre meno e il recente Comic-Con, massima convention nel campo dell'entertainment che si svolge annualmente a San Diego, ha ulteriormente sottolineato questa macroscopica anomalia. Se escludiamo infatti quelli tratti dai "cinecomics", che puntano su eroi noti al grande pubblico a prescindere dal film, i tie-in videoludici sono relegati sempre più spesso a "giochini" (in questo caso il termine è voluto perché assolutamente appropriato e corretto!) da pubblicare sul Market Place o addirittura su Facebook! Posso certamente capire che le software house preferiscano non pagare i diritti alle major cinematografiche e lavorare senza odiosi paletti creativi (che poi certe volte ti chiedi dove sia, tutta questa creatività...), ma controllare i personaggi di un film che ti ha esaltato tanto, subito dopo essere usciti dal cinema, è veramente il massimo per un fan. È veramente incredibile che non sia almeno in lavorazione un picchiaduro su Machete, tanto per dire, o un FPS incentrato sui mercenari di The Expendables (uscito in Italia col titolo "I Mercenari"... ormai lo avrete visto, credo), film evento che riunisce sul set Stallone, Willis e Schwarzenegger. Se non erro, al momento non esiste neppure un videogioco dedicato allo sfiancante (e un po' stucchevole, ammettiamolo) fenomeno Twilight. E non ditemi che dobbiamo organizzare una petizione anche per questo! Ai tempi della gloriosa Ocean, su macchine Commodore, un appello del genere non sarebbe certo servito...

ROBERTO PULITO

Roberto Pulito


SPORTS CHAMPIONS



